LA RIVISTA PIU' PAZZA DEL MONDO!
V-RALLY 2
PRIME IMPRESSIONI
Games Master
PLAYSTATION
PC
GAME BOY
ARCADE
DREAMCAST
POSTER
4
SOUL REAVER
ASFALTO DI FUOCO!
DRIVER
SGOMMIAMO CON
IL MIGLIOR GIOCO DI GUIDA!
APE
ESCAPE
ERA ORA! SUPER MARIO 64
SULLA PLAYSTATION
HOUSE OF
THE DEAD 2
UN GIOCO HORROR
DA FARSELA ADDOSSO!
WWF
ATTITUDE
RECENSIONE IN
ESCLUSIVA
PROVATI!
ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS
BOMBERMAN
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
LEGEND OF KARTIA
BLUE STINGER
VIGILANTE 8
REQUIEM
ALL STAR BASEBALL
SNOWBOARD KIDS 2
N.7
LUGLIO 1999
L.8.000
90007
9 771126 262009
RECENSIONI
TRUCCHI
ANTEPRIME
NEWS
Anno III - Numero 7 - LUGLIO 1999 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI

Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

PC
CD

TAKE 2

TALONSOFT

ILLUSION

LEADER

prepariamoci alla lettura di questo numero con la foto del mese...

SGOMMIAMO!!!

INSEGUIMENTI POLIZIESCHI IN CITTA' CON DRIVER

Niente riesce a battere la carica di adrenalina che ci dà essere inseguiti in un videogioco da una macchina della polizia. Guardiamo i pedoni farsi da parte mentre cerchiamo di scappare dalla polizia...

PER LEGGERE LA NOSTRA PROVA DI DRIVER CORRIAMO A PAG. 52

IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!

IL MIO CASTELLO EDITORE

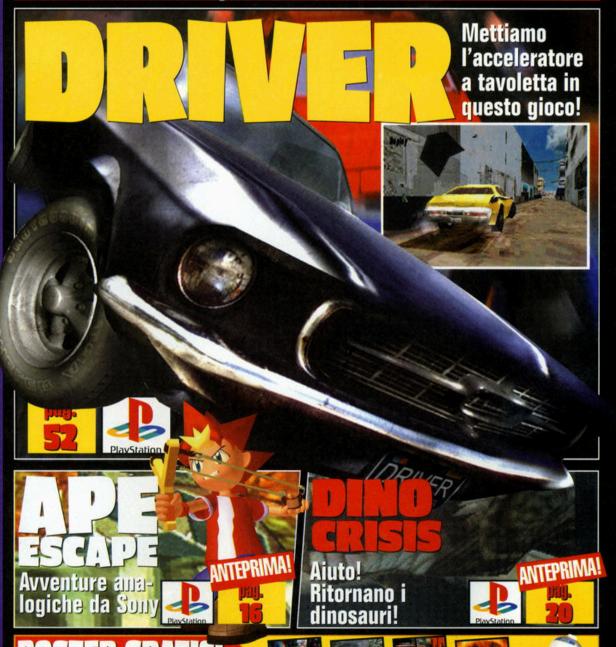
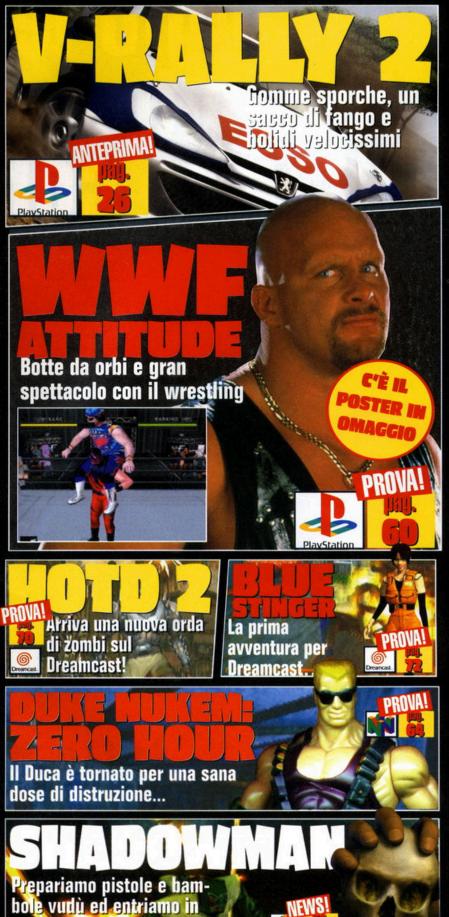
Direttore editoriale
Mletta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Assistant Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Katiuscia Storino, Hans Regali.

EDITORE
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161 - Fax 02/ 26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Paola Altieri, Alberta Rivolta, Rosa Scarset

PUBBLICITA'
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161 - Fax 02/ 26005120
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 25,5%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni, Fausto Visconti
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
Parrini SpA, Roma

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...

LE NOSTRE RUBRICHE

npeste assalti fortezze
saccheggia imperi co
ggio tempeste assalti

r gioco.

Voglia di notizie? Siamo qui apposta! Games Master ha in mano tutte le ultimissime novità a proposito dei giochi più freschi: mettiamoci comodi e godiamoci queste chicche...

IL D-DAY SI AVVICINA!

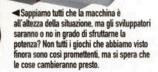
LE ULTIME IMMAGINI!

Finalmente Sega ha vuotato il sacco. Il lancio europeo del Dreamcast è fissato. Prepariamoci ascene di isteria di massa sulle strade e alla caduta del governo. Potrebbero addirittura rinviare l'episodio di Beautiful quel giorno, perché sarà il giorno in cui apparirà il nuovo messia dei videogiochi.

Sega pronta all'attacco!

Ecco i titoli del lancio! ■ Sega è pronta a far guerra a Sony!

Prepariamoci per l'invasione più vasta e importante subita dall'Europa dopo il 1945. Nella sua partita con Sony, Sega ha rilanciato annunciando il lancio europeo del Dreamcast. Sarà meglio tenerci liberi, bigiare la scuola o darci malati al lavoro nei primi giorni di ottobre, perché saranno i giorni in cui la console farà la sua comparsa nei negozi: è garantito che andrà a ruba, perciò bisognerà arrivare presto per poterne arraffare una. Per impossessarcene dovremo sborsare circa seicentomila lire. La console non comprenderà un gioco in offerta, ma i titoli tra i quali scegliere fin dal giorno del lancio saranno ben 10. Sega non li ha resi noti tutti, ma è confermata la presenza di Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure e Sega Rally 2. Sega dichiara che quando verranno resi noti altri dei titoli di lancio, ci saranno alcune sorprese. Il loro progetto è di arrivare a ben 30 titoli disponibili per Natale. I giochi saranno diversi da quelli in lista per il lancio americano. Sega intende infatti comporre un pacchetto di giochi europei per i giocatori europei: niente basket, baseball, football e altre fesserie americane, quindi. I ragazzi di Sega non hanno ancora deciso se il modem verrà comunque venduto insieme alla console o se sarà reso disponibile un pacchetto console + modem a prezzo più alto. Presto, comunque, ne sapremo di più. Una cosa è certa: dopo oltre un anno di dominio del mercato da parte di Sony, Sega sembra pronta a dare battaglia con il lancio del Dreamcast. Il che significa buone notizie per noi giocatori. Daremo notizie più precise al riguardo appena saranno disponibili.

◄Sappiamo tutti che la macchina è all'altezza della situazione, ma gli sviluppatori saranno o no in grado di sfruttarne la potenza? Non tutti i giochi che abbiamo visto finora sono così promettenti, ma si spera che le cose cambieranno presto.

Games Master commenta i giochi

Games Master dà un'occhiata ai primi giochi confermati per il lancio

Sega Rally 2
Guidare come dei pazzi, superare le curve a tavoletta senza paura di investire nessuno... e senza nemmeno il bisogno di rubare una macchina. Se Sega deciderà di includere il modem nella confezione di lancio, questo sarà uno dei pochi giochi che lo utilizzeranno. Un'esperienza di guida fantastica: aspetto favoloso e ottima giocabilità. Uno dei nostri titoli per Dreamcast preferiti e uno dei pochi titoli 'da avere assolutamente' disponibili in Giappone. Non occorre dire altro.

Virtua Fighter 3
I muscolosi mutanti di Virtua Fighter 3 sono la dimostrazione di cosa potrebbe accaderci se mangeremo troppi cibi modificati geneticamente. Non è una conversione perfetta del gioco da sala giochi, anche se per vedere la differenza bisognerebbe essere uno di quegli appassionati che stanno a contare i poligoni uno per uno. Tirando le somme, Virtua Fighter 3 è un ottimo picchiaduro tecnico, non facilissimo da padroneggiare, grazie al quale potremo smettere di spendere monetine in sala giochi... e ci risparmieremo anche di dover battere il bullo locale in stile Karate Kid.

Sonic Adventure
Il vecchio istrice e compagni hanno mancato una buona uscita sul Saturn, ma Sega li stava semplicemente tenendo da parte per utilizzarli in uno dei più spettacolari giochi apparsi in Giappone. È rapido, tridimensionale e splendido: senz'altro i bambini lo adoreranno. Completarlo non è certo difficile, ma finiremo comunque per ritornarci sopra allo scopo di scoprire tutti i dettagli sfuggiti la prima volta. Malgrado un paio di difettucci, sarà senz'altro un successo. Un titolo perfetto per il lancio.

Europa alla ribalta!

I primi giochi scelti per l'Europa!

Una cosa che ci sarà risparmiata dal lancio europeo del Dreamcast sarà una valanga di giochi ispirati a sport di cui alla gran parte di noi non importa nulla.
Dimentichiamoci, perciò, qualche fesseria di gioco di baseball pieno zeppo di 'campioni' che, per quel che ci interessa, potrebbero anche essere massacrati domani da uno psicopatico. Sega ha lavorato a stretto contatto con sviluppatori europei allo scopo di lanciare una serie di giochi rivolti a un pubblico di casa nostra. Abbiamo già potuto vedere la telenovela spaziale Jump Runner che dovrebbe uscire all'inizio dell'anno prossimo. Sega ha tuttavia una manciata di giochi pronti per il lancio e per il periodo natalizio, i cui titoli verranno resi noti nei prossimi mesi e che spazieranno tra vari generi. Si può scommettere sulla presenza di un gioco di calcio, forse Actua Soccer o un nuovo FIFA. Sega promette quindi che il lancio europeo del Dreamcast non ricalcherà quelli della PlayStation e del Nintendo 64 e intende evitare che il mercato sia invaso da una quantità eccessiva di giochi rivolti al pubblico giapponese e americano... anche se non storceremmo certo il naso davanti a un bel gioco di ruolo in stile Square.

I videogiochi in TV

Apre G@me Network, canale di videogiochi via satellite

Abbiamo una parabola satellitare? Utilizziamo un decoder digitale? Allora il nostro mondo dei videogiochi si arricchirà notevolmente...
Dal primo di giugno sono infatti partite le trasmissioni sperimentali in digitale del canale televisivo G@me Network. La novità? Si tratta di un canale di soli videogiochi. Non un canale interattivo, bensì una sorta di CNN dei videogiochi.
Le varie rubriche spaziano dalle news ai trucchi e dalle anteprime alle prove. In questo momento l'unica cosa che si può dire è che la qualità del segnale è straordinaria e che il canale avrà audio in italiano. Se abbiamo un Goldbox D+ o un decoder Stream non dovremo nemmeno riprogrammarlo perché il canale è già disponibile e memorizzato. Per saperne di più in attesa delle trasmissioni ufficiali o se non abbiamo un'antenna parabolica possiamo visitare il sito Internet http://www.gamenetwork.it. Troveremo informazioni generali e la struttura della programmazione futura.

notizie bollenti

CASTLEVANIA SCEGLIE ANCORA IL NINTENDO 64

Konami conferma che sta per presentare Castlevania 2 per Nintendo 64. Ci saremo anche noi, pronti a raccogliere notizie.

L'UNIONE FA LA FORZA?

Si mormora che Sony stia per unirsi a SNK, casa produttrice di Neo Geo Pocket, per produrre un dispositivo che ci consentirà di collegare tra loro una PlayStation, una PlayStation 2 e un Neo Geo Pocket Colour. Grande!

METAL GEAR SOLID & GAME BOY COLOR

Per quanto possa suonare strano, sembra che Konami abbia iniziato a lavorare su una versione per Game Boy Color di Metal Gear Solid, il mega-successo per PlayStation. Cosa sono quelle risatine sotto i baffi? Ancora non ci sono dettagli, ma possiamo immaginare che si tratterà di uno sparatutto con visuale dall'alto.

LA BARBIE ALLA RISCOSSA

Secondo PC Data, attendibilissima società di ricerche di mercato con sede in USA, ha reso recentemente noti i dati dei videogiochi più venduti negli Stati Uniti. Ebbene, nei primi venti posti troviamo ben due, diciamo due, titoli relativi alla bambola Barbie. Uno di questi è basato sulla colorazione delle unghie... Non solo, sembra che la bambola più famosa del mondo non sia per nulla intenzionata a lasciare il mondo dei computer. HP ha infatti recentemente annunciato che distribuirà a breve una stampante dedicata alla Barbie. Robe da non credere...

notizie bollenti

Divertimento a palate

Nintendo punta a Guerre Stellari

Nintendo è decisa a cavalcare la tigre del fenomeno legato ai prodotti ispirati a Guerre Stellari per vendere più console possibile. Dal 4 giugno nel Regno Unito si può acquistare il nuovo pacchetto Nintendo Star Wars per la modica somma di 119.99 sterline (circa 350.000 lire). L'offerta comprende una console, un pad e una copia del nuovo Star Wars Episode 1 Racer. Il pacchetto costa 20 sterline in più rispetto alle precedenti offerte GoldenEye e Mario 64. La ragione sta soprattutto nell'alto prezzo del marchio Guerre Stellari e della nuova confezione per il prodotto. Mentre secondo alcune fonti il Nintendo 64 sarebbe ormai alla frutta, la casa produttrice risponde con una colossale campagna pubblicitaria da 2 milioni di sterline che verrà diffusa in televisione, sulla stampa e perfino alla radio. Dal momento che in Inghilterra usciranno soltanto 50.000 esemplari del pacchetto Star Wars, il prodotto dovrebbe trasformarsi in una rarità per collezionisti.

▲ Prepariamoci a vedere presto molti altri prodotti legati a Guerre Stellari.

Il pianeta delle scimmie...

Il ritorno di Donkey Kong ■ La sfida di Tarzan

Gli appassionati dei quadrumani virtuali si batteranno il petto dalla gioia davanti alle ultime novità. Donkey Kong tornerà a misurarsi con i barili nel suo nuovo platform per Nintendo 64, uno dei titoli Nintendo più entusiasmanti dell'anno. Gli utenti di PlayStation non rimarranno comunque a bocca asciutta, perché potranno contare nientemeno che su Tarzan. Sony pubblicherà infatti un gioco di avventura tridimensionale ispirato al film Disney dedicato all'uomo-scimmia. Potremo anche controllare Jane, dondolarci da una liana all'altra, cavalcare elefanti e lanciare il famoso urlo. Games Master si terrà al passo con tutte le ultime novità in proposito.

È di scena il wrestling

Licenze ufficiali in arrivo ■ Electronic Arts sale sul ring

Grandi manovre nel mondo dei giochi di wrestling. Electronic Arts, il colosso dei giochi sportivi, ha soffiato la serie WCW al precedente proprietario: THQ.
In cambio, però, THQ ha sfilato la magia di WWF da sotto il naso di Acclaim. WWF Attitude, pubblicato in versione per PlayStation, Nintendo 64 e Game Boy Color, sarà l'ultimo titolo WWF prodotto da Acclaim. Decisa tuttavia a non rinunciare alla lucrosa serie di giochi di wrestling, quest'ultima ha ottenuto i diritti del meno noto circuito ECW (Extreme Championship Wrestling). A quanto pare, si tratta di un campionato più rozzo rispetto ai suoi più noti equivalenti: gli incontri comprendono molte più mosse sleali e violenze spettacolari. Tutto questo non potrà che deliziare gli appassionati delle tutine attillate.

▲ Electronic Arts saprà rimanere all'altezza dell'ottimo livello dei titoli precedenti?

Una di quelle splendide azioni di coppia che, speriamo, sopravviveranno alla transizione. ►

Dreamcast

Qui e ora: tutte le ultimissime sulla nuova console

La pesca!

Diventa tutto sempre più strano...

Cos'è questa puzza di pesce?
No, non hanno aperto una pescheria qui vicino: è Get Bass, il gioco di simulazione di pesca. Si preannuncia come il miglior gioco del genere in circolazione, ma diciamolo francamente: non è che ci sia molta concorrenza... Il gioco è completo di comando analogico speciale a mulinello. Le voci secondo cui le prime copie del gioco saranno provviste anche di una dotazione di cagnotti non hanno ricevuto conferma...

▲ L'idea di stare seduti per giornate intere sulla riva di un fiume fangoso non ci alletta? Allora Get Bass fa per noi.

Palle di pelo!

Un nuovo sparatutto di Bizarre

Abbiamo appena ricevuto le prime immagini del nuovo gioco di Bizarre Creations: Furballs.
Si tratta di uno sparatutto in prima persona a disegni animati in cui compaiono graziosi animaletti pelosi. Un misto fra Quake ed Ewoks?

▲ Qui ne voleranno in giro, di peli!

A tutta birra

Terrore in corsia di sorpasso

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 di Ubi Soft è appena uscito in Giappone. Oltre alla modalità principale offre anche le modalità Arcade e Retro, quest'ultima ambientata negli anni '50, destinate a rendere il gioco più accessibile.
La consueta scelta di opzioni comprende 16 circuiti, 11 squadre e 22 piloti. Il gioco comprende praticamente ogni minimo dettaglio delle corse di Formula 1: soste ai box, usura dei freni e regolazione degli alettoni. Il tutto lo rende una vera delizia per gli appassionati dei motori. Fra gli altri titoli di corse che si preparano ad apparire in versione console ci sono Redline Racer e Shotoku Battle. Player One, responsabile di Robotron X, ha inoltre annunciato di aver dato inizio alla lavorazione di un "gioco di corse di nuova generazione, rapidissimo e a più giocatori". Il gioco sarà basato su una potente intelligenza artificiale e non su "elementi puramente decorativi".

▲ La Formula 1 offrirà qualcosa di nuovo in questa sua ultima incarnazione?

Bel tiro

Un gran risultato!

Finora si è parlato poco di giochi di calcio per il Dreamcast, ma le novità a proposito di UEFA Striker dovrebbero riportare un po' di equilibrio.
Da quel poco che abbiamo visto finora, si direbbe abbastanza impressionante...

Cosa combini, Snaky?

Problemi di sviluppo per il VMS

Notizie dal Giappone ci informano che Snaky, il primo mini-gioco trasferibile per il VMS, dà qualche problema.
Il gioco tende ad azzerare l'orologio del VMS e rischia perfino di cancellare tutti i dati in esso salvati. Non è ancora stata trovata una soluzione per questo inconveniente.

I membri della squadra

Un'occhiata alle classifiche del Dreamcast

L'elenco dei dieci giochi per Dreamcast più venduti riserva poche sorprese, fatta eccezione forse per il numero 7 di Digital Horse Racing:

1. *House of the Dead 2*
2. *Get Bass*
3. *Blue Stinger*
4. *Marvel vs Capcom*
5. *Sega Rally 2*
6. *Super Speed Racing*
7. *Digital Horse Racing*
8. *Power Stone*
9. *Sonic Adventure*
10. *Psychic Force*

PlayStation 2

La PlayStation 2 scatena i pettegolezzi...

Pettegolezzi...

Gli sviluppatori dimostrano la loro fedeltà

Da quando all'inizio di quest'anno è stata resa nota la potenza della 'PlayStation della prossima generazione', le speculazioni a proposito del tipo di giochi che dovremo aspettarci si sono susseguite senza sosta. Il fatto che titoli prestigiosi come Tekken di Namco e Final Fantasy di Square si preparino a sfruttare la nuova macchina dà qualche idea sulle intenzioni di Sony, ma chi altro è destinato a unirsi a questa spettacolare carovana? Girano voci secondo cui Psygnosis si preparerebbe a sfornare WipeOut 4, ma l'idea sembra un po' prematura. Notizie più attendibili sono quelle che provengono da Naughty Dog, il cui silenzio sembra confermare la prossima uscita di un nuovo titolo Crash Bandicoot. Nel frattempo, From Software schiera in campo Kings Field 4 e Armoured Core 2, mentre gli sviluppatori francesi Kalisto sperano di risuscitare le glorie del vecchio semi-successo per PlayStation Nightmare Creatures, preparandosi a pubblicarne un seguito.

▲ L'animazione in tempo reale del filmato di Final Fantasy di Square ha suscitato tra gli sviluppatori sia esclamazioni di emozione che mormorii di paura...

Quanto sarà potente la PlayStation 2?

Sony mantiene le sue promesse

Sebbene la maggior parte della gente non stia ad ascoltare molto i dati tecnici, qualcuno ha messo in dubbio i dati forniti da Sony. Abbiamo già annunciato la lista completa delle caratteristiche tecniche della console ma per rinfrescarci la memoria ricordiamo che secondo Sony sarà in grado di manipolare ben 13 milioni di poligoni al secondo, che superano di gran lunga i 3 milioni del Dreamcast. Un portavoce di Sony ha dichiarato che queste prestazioni saranno possibili grazie a un utilizzo efficace della memoria. Gettando il guanto della sfida agli sviluppatori, il portavoce ha così proseguito: "Nell'effettivo sviluppo dei giochi, queste cifre sono ovviamente destinate a diminuire in funzione di vari fattori legati alla progettazione di ciascun titolo".

▲ Una grafica spettacolare sembra di rigore per la nuova console.

▲ Con una grafica così impressionante e la sua 'tecnologia emozionale' la PlayStation 2 potrebbe diventare la regina delle console.

Solo per i soci

Un club riservato?

La potenza sbalorditiva della nuova console sembra aver spaventato un sacco di gente, dando credito alle voci secondo le quali solo una ristretta élite di sviluppatori sarà in grado di creare giochi per la PlayStation 2. Per fortuna, il diavolo non è brutto come alcuni si ostinano a dipingerlo. Insomma, chi sarà a prendere il joypad per le corna? La notizia del giorno è che Acclaim, alleata di lunga data di Nintendo e responsabile di Turok e Shadowman, ha giurato fedeltà alla nuova creatura di Sony. Acclaim prevede l'uscita della PlayStation 2 per l'autunno del 2000 e spera di acquistare un ruolo guida al suo fianco. Anche Argonaut, lo sviluppatore di Croc, sembra prossima a unirsi al gruppo in compagnia di pesi massimi già confermati come Konami, Capcom, Gasto, Keoi e Namco. Fra le case che non hanno ancora sciolto la riserva ci sono nomi di primo piano come GT Fox, Infogrames, Activision e SNK. Decidetevi, ragazzi!

Il futuro è ora!

Un mondo nuovo e migliore ci attende

La potenza del nuovo progetto di Sony è stata così spiegata da Ken Kutaragi, responsabile americano di Sony nonché inventore della PlayStation: "La capacità di creare immagini della nuova PlayStation la renderà qualcosa di diverso dalle normali console per videogiochi. Le attuali console non possono mostrare che immagini predefinite, dando al giocatore solo l'illusione che quanto vede venga creato nel momento in cui sta giocando. Si tratta di un mondo distorto, non reale. La PlayStation di nuova generazione è invece in grado di creare quel 'mondo' qui e ora, nel momento in cui l'utente gioca". Perbacco!

Ecco gli attrezzi...

La nuova tecnologia è in mano agli sviluppatori

Sony ha dato inizio alle danze distribuendo i kit di sviluppo per la PlayStyation 2 nella terra del Sol Levante. Sono disponibili alla modica cifra di 1.350.000 yen. Avid Softimage Development Group avrà grande voce in capitolo nello sviluppo dei programmi, dal momento che Sony ha annunciato che la base per l'animazione tridimensionale sarà costituita da Softimage/3D.

Voci di corridoio

Sviluppatori che vengono, produttori che vanno... è un periodo molto frenetico per i videogiochi.

Si tratta di un periodo particolarmente vivace nel mondo dei videogiochi. Si stringono alleanze, si sciolgono società e si sviluppano un sacco di videogiochi.

▲ Sul sito Internet di Heat è ancora possibile partecipare al torneo di Descent 3 che mette in palio 50.000 dollari. Se la cosa ci fa gola andiamo all'indirizzo Internet http://www.heat.net.

La prima notizia importante riguarda gli sviluppatori di Shogo, Monolith. Nonostante Shogo sia un gioco sostanzialmente d'azione, gli appassionati dei giochi di ruolo saranno soddisfatti del fatto che Monolith abbia trovato un distributore. I prossimi titoli in uscita sono appunto giochi di ruolo fantasy con sfumature da giochi di strategia. I dirigenti di Monolith si sono detti molto soddisfatti di aver stretto un accordo con un distributore che ha sempre prediletto i giochi di ruolo. Speriamo che i loro i titoli arrivino anche in Italia. Altro accordo, altro videogioco. Questa volta è GT Interactive ad aver fatto un discreto colpo di mercato. Chi si ricorda di un vecchio gioco per PC in cui si guidava una Harley-Davidson per l'America? Ebbene, GT Interactive è pronta a realizzare un altro gioco del genere dopo aver stipulato un accordo proprio con il prestigioso produttore di motociclette. Il gioco condurrà il giocatore attraverso gli Stati Uniti e soprattutto attraverso una serie di ostacoli da superare. Inutile dire che GT Interactive si è dichiarata entusiasta dell'accordo...

Partenze invece in casa id: il signor Hook, fra i creatori di Quake 2 e del prossimo Quake 3, è infatti in partenza verso nuovi lidi. Non si sa nulla della nuova destinazione ma si sa che il "divorzio" non è stato traumatico. Si tratta, come sostiene lo sviluppatore, di una offerta da un'altra società che non si può proprio rifiutare.

Se siamo utenti Macintosh saremo molto felici di sapere che tutto il mondo degli sviluppatori Mac è in gran fermento. L'uscita dei nuovi G3 ha alimentato tutta una serie di conversioni di cui speriamo di poter dare notizia al più presto.

Per finire una notizia interessante: Descent 3 è ormai vicino alla distribuzione. Per la cronaca, possiamo ancora iscriverci al torneo di Descent su Internet al sito http://www.heat.net e vincere la considerevole somma di 50.000 dollari. Dobbiamo però affrettarci perché le iscrizioni stanno per chiudersi e non vogliamo proprio perderci un gruzzoletto del genere...

Redline Racer

La Gazzetta dello Sport

versione integrale
a sole L.19.900
con La Gazzetta dello Sport.

Per Windows 95.

In collaborazione con: Ubi Soft

Consigliato da: 105 Radio

Grafica 3D accelerata

"Long Playing"
con 64 combinazioni
tra moto e circuiti

Pagina Internet
per scaricare nuove moto e piloti

Redline Racer in edicola dal 7 giugno.

Salite in sella alle emozioni, è arrivato Redline Racer. Il più realistico videogame motociclistico vi condurrà nelle sfide più spericolate che abbiate mai affrontato. Dieci circuiti da brivido, otto stupende moto, otto squadre a scelta, otto piloti (opzione uomo/donna), tre livelli di difficoltà, sfide in multiplayer fino a otto giocatori. Accelerate verso il divertimento: impennate in edicola.

— piacere quotidiano —

Per informazioni e arretrati: Servizio Clienti 02/9393389, Cas.Post.10601 - 20110 Milano C.P. Isola, www.gazzetta.it

LE NOSTRE ANTEPRIME

SHADOW MAN pag. 36

Scopriamo insieme tutte le facce nuove di questo mese.

APE ESCAPE

ANDREMO PAZZI PER QUESTO GIOCO, È ASSICURATO!

PlayStation pag. 16

OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

JUMP RUNNER
TUTTI NELLO SPAZIO p34

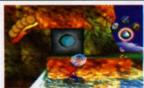
JET FORCE GEMINI
AL SALVATAGGIO p32

V-RALLY 2 p26
A TUTTA BIRRA!

ATTENZIONE! IN ANTEPRIMA I GIOCHI PIU' CALDI!

Un Super Mario 64 per la PlayStation: realizzare un gioco del genere sta diventando una sorta di Santo Graal. Molti hanno tentato di ottenerlo, ma nessuno ci è ancora riuscito e c'è chi crede sia solo una leggenda. Si fa avanti un nuovo pretendente?

APE ESCAPE

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRI[...]IMA

Ormai, quando un gioco viene presentato come il nuovo Mario della PlayStation, ci siamo abituati a non farci nemmeno caso. Quando però ci si trova di fronte a qualcosa il cui aspetto ricorda con insistenza quello di Mario e il cui stile di gioco è un incrocio fra Mario e Zelda, è il caso di prestare un po' più di attenzione.

Ape Escape fa ben più di una strizzata d'occhio a uno dei giochi più spettacolari che abbiano mai onorato della loro presenza una console. Il gioco è pieno di tocchi di classe e trovate entusiasmanti che ci terranno incollati allo schermo anche quando le cose diventeranno davvero difficili. Molti hanno tentato di creare un platform tridimensionale caratterizzato dalla massima libertà di movimento ma questo gioco sembra il primo a centrare il bersaglio con uno stile paragonabile a quello di Super Mario 64. L'idea di base può sembrare un po' fiacca: si tratta di acchiappare scimmie e di raccogliere monete. Non lasciamoci sviare, però, perché questo si preannuncia come un gioco coinvolgente fino all'inverosimile, che potrebbe finalmente tenere testa a Super Mario 64.

Pensiamoci bene!

Proprio come in Mario, dovremo utilizzare gli oggetti che ci circondano. Se qualcosa sembra fuori posto, è probabile che potremo usarlo.

▲ Ecco uno stagno: potremo dare la caccia alle famose scimmie di mare.

MI RICORDA QUALCOSA...

La maggior parte dei giochi è ispirata più o meno ad altri giochi: non c'è niente di male. Quando però si copiano pari pari intere parti, allora si vuole la guerra...

▲ Malgrado gli strani capelli, questo tizio potrà darci un aiuto prezioso.

Quale miglior modo per viaggiare, se non a cavallo di un grosso dinosauro verde?

A caccia di scimmie

Non si tratta solo di correre qua e là acchiappando scimmie: potremo anche utilizzare imbarcazioni e tattiche alla Metal Gear Solid.

▲ E ora, un po' di sushi! Facciamo a fettine i pescioni con la nostra sciabola.

▲ Con la nostra fedele spada siamo pronti ad affrontare ogni pericolo.

ADDOSSO ALLE SCIMMIE!

Quando non scorrazzano qua e là per i livelli spargendo dappertutto bucce di banana, le scimmie usano tutta la loro astuzia per nascondersi in posti difficilmente raggiungibili. Per scovare i loro nascondigli dovremo usare la nostra materia grigia.

▲ Grande, questa! A cavallo della coda di un lucertolone estinto! Difficile da scovare, non c'è dubbio.

▲ Come le preferisci le uova, tesoro? Fritte o a puntini viola?

▲ Quando sentiamo dei rumori, diamoci sotto e buttiamo all'aria i cespugli.

▲ Non sempre le scimmie stanno sugli alberi: cerchiamole anche sulle rocce e nell'erba.

Pane per i nostri denti

Un altro elemento 'ispirato' a Zelda: possiamo ottenere determinati oggetti che ci aiuteranno ad acchiappare le scimmie e assegnarli a un particolare pulsante.

Se solo avessi un numero infinito di scimmie...

▲ Adesso abbiamo un radar per scimmie. Favoloso!
◄ Ecco la nostra graziosa amica Annette pronta a darci una mano.
► Di nuovo il nostro dottore...

E ora, il boss!

Quando avremo completato con successo alcuni livelli e cominceremo a sentirci qualcuno, Jake ci sfiderà. Se riusciremo a batterlo otterremo vari premi, ma per farlo dovremo essere rapidi come fulmini...

▲ Uau, spettacolare! La nostra console comincia a emanare vibrazioni ipnotiche...

▲ Una corsa contro il tempo per raggranellare qualche biscottino in più per la nostra collezione.

▲ La nostra non è una vita facile: c'è anche gente pronta a darci una spolveratina con delle palle d'acciaio.

POCKET STATION!

Il nuovo gingillo di Sony deve ancora uscire, ma è certo che Ape Escape lo utilizzerà, specie nell'area Time Station. Corrono voci secondo le quali la Pocket Station verrà utilizzata nel gioco vero e proprio e comprenderà perfino un mini-gioco scaricabile!

Torniamo indietro!

In ciascun livello ci sono più scimmie di quante dovremo catturarne, ma non per questo riusciremo ad acchiapparle tutte subito. Potrebbe essere necessario procedere fino a impadronirci di un particolare oggetto in un livello successivo, per poi tornare indietro e catturare i nostri cari scimmiotti.

▲ Alcune scimmie sono finite addirittura in fondo al mare!

▲ Il dottore ci dà il radar per le scimmie.

PRIME IMPRESSIONI

Una versione scimmiesca di Mario per la PlayStation?

Prime impressioni? Beh, tanto per cominciare, premendo il pulsante direzionale il personaggio non si muove. Perbacco: è un gioco

solo per Dual Shock. I comandi analogici non sono più patrimonio esclusivo degli utenti di Nintendo 64 e i possessori di PlayStation scopriranno perché questo sistema di comando è preferito dai migliori giocatori. Sul piano della grafica, il gioco si ispira pesantemente al glorioso Mario, giungendo perfino a copiare pari pari alcune delle trovate dell'idraulico più famoso del mondo. Il sistema di comando è direttamente tratto da Zelda; anche il possente Metal Gear Solid si può citare come ispiratore di alcune tattiche destinate a

cogliere di sorpresa le scimmie. Detto ciò, sembra comunque che Sony sia finalmente riuscita a sfoderare qualcosa in grado di competere con il campione di Nintendo. Il gioco è zeppo di tocchi di classe e trovate divertenti, che contribuiscono a rendere più entusiasmante l'azione. I più piccoli lo adoreranno, ma nemmeno gli adulti sapranno resistere al suo fascino. Una volta che ci saremo abituati al sistema di comando analogico il divertimento sarà assicurato, perché risponde perfettamente a qualsiasi nostro movimento. I giochi importanti che usciranno durante l'estate sono pochi e noi siamo pronti a scommettere che questo sarà fra quelli che riscuoteranno la maggiore attenzione nel periodo delle vacanze. È davvero carino da vedere e, per giunta, è un ottimo gioco.

il pagellino

Si ispira ai campioni Mario e Zelda e introduce tocchi personali.

Gli utenti di PlayStation impiegheranno un po' per abituarsi ai comandi analogici.

quando uscirà?

Manca solo qualche ritocco alla telecamera tridimensionale e alla grafica, poi il gioco sarà pronto per partire.

Sony intende fare di questo gioco il proprio cavallo di battaglia per l'estate: presto, quindi, ne sapremo di più.

DATI ▶ SCIMMIE: TROPPE
MUSO: DA SCIMMIA
PELI: SU TUTTO IL CORPO
SIMPATIA: NESSUNA
BANANA: RAMA
BANANE: MOLTE
SCIMPANZE': QUANTO BASTA
GABBIE: POCHE

bonus!

Oltre che di scimmie, i livelli traboccano di bonus energetici, 100 dei quali danno energia extra e di grosse monete.

► Prepariamoci a terreni di tutti i tipi.

Pericoli!

Le scimmie non saranno l'unica cosa a cui fare attenzione nelle nostre scorribande. Dalle tartarughe agli pterodattili, tutte le creatura del mondo si metteranno tra noi e quelle dannate sgranocchiatrici di noci.

▲ C'è chi preferisce le armi da fuoco, ma una bella sciabola di luce non è male.

▲ Per il potere di Greyskull... o di qualcosa del genere. Di fronte ai guai, usiamo la magia.

Spettacolare!

La progettazione dei livelli è una vera delizia multicolore, che dà al gioco un classico sapore di Nintendo 64.

▲ Le piattaforme rotanti non sono il posto ideale verso il quale spiccare un balzo in corsa.

▲ Il colore verde brillante di questo blocco suggerisce di provare a spingerlo, no?

▲ Ciao mamma, sono il numero uno! Niente scimmie! Urrà!

▲ Ma come fa a correre così? Deve avere delle gambe magiche!

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION | EDITORE: VIRGIN | IN USCITA A: INVERNO | DOVE: GIAPPONE | PREZZO: N.D. | GIOCATORI: 1 | SVILUPPATORE: CAPCOM | ALTRE VERSIONI: NESSUNA

PlayStation

I dinosauri di Jurassic Park sono scappati dalla loro isola e sono corsi verso il sanguinolento abbraccio di Resident Evil. L'ultima epopea di Capcom diventerà il Velociraptor del mondo dei giochi.

DINO CRISIS

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

Jurassic Park incontra Resident Evil, dinosauri contro fucili, uomo contro mostro preistorico... tutto questo descrive Dino Crisis, l'ultima epopea di sopravvivenza horror di Capcom.

Diversamente dai vari Resident Evil, dove sapevamo di essere abbastanza al sicuro una volta che avevamo liberato un'area, la giocabilità in Dino Crisis è basata molto sul panico. Siamo costantemente seguiti da dinosauri carnivori che riescono a fiutare ogni minima traccia di sangue che lasceremo e ne spargeremo in abbondanza. Ogni specie di dinosauro può apparire in qualsiasi momento. Possono persino arrivare attraverso il tetto o a volte spuntare fuori dalle pareti. Un altro elemento innovativo sviluppato da Capcom è il sistema di gestione delle ferite del personaggio. Se siamo graffiati o morsi sanguineremo e continueremo a sanguinare perdendo energia fino a che non troveremo una benda. Non dimentichiamo inoltre quello che è stato detto sui dinosauri che fiutano il sangue! Il nuovo motore di gioco, poi, dà luogo a battaglie davvero intense. Quelle in esterni sono fantastiche. La storia ruota intorno ad alcuni scienziati alle prese con esperimenti che avrebbero fatto meglio a lasciar perdere. Insomma, la solita solfa. Eppure, Dino Crisis sembra proprio fatto ad arte per farci ammazzare il tempo in attesa di Resident Evil 3 su PlayStation e di Codename Veronica su Dreamcast.

La telecamera ci ama!

Gli sfondi in Dino Crisis sono costituiti da oggetti tridimensionali, piuttosto che dalle pesanti texture dei giochi della serie Resident Evil. Ebbene? Ciò significa che il gioco può avvalersi di visuali multiple in ogni momento, cosa che in definitiva ci permette di avere la migliore visuale dell'azione.

▲ Non ci saranno repentini cambiamenti di visuale a distrarci durante il combattimento.

◀ Se la telecamera ci si posiziona di fronte, possiamo stare certi che è una buona occasione per guardarci le spalle.

PIÙ DA VICINO!

Solo se ci avviciniamo potremo apprezzare l'enormità di questi mostri. Ed è proprio quello che abbiamo fatto. Ecco…

▲ Andiamo a dare un'occhiata al T-Rex. Sono anni che non ne vedo uno…

▲ …milioni d'anni per la verità. Forza, andiamo.

▲ Cerchiamo di essere veloci con il grilletto o ci estingueremo prima dei dinosauri.

BENVENUTI NEL MONDO DELLA SOPRAVVIVENZA HORROR!

I giochi di sopravvivenza horror di Capcom hanno bisogno di un'abbondante quantità d'ingredienti e per fortuna a Dino Crisis non mancano: sangue, crudezza, violenza, tattiche emozionanti, atmosfera tesa e una bella ragazza che va in giro ammazzando cose a destra e a manca.

▲ Sicuramente salteremo sulla seggiola quando qualcosa si getterà attraverso la finestra per provare a prenderci.

▶ Gli angoli sono proprio il posto perfetto come nascondiglio per i Raptor. Uomo avvisato…

+ Ancora materiale da brivido del genere sopravvivenza horror dagli stessi autori di Resident Evil.

– Dobbiamo ancora aspettare chissà quanto per giocare coi lucertoloni. Avanti, sbrigatevi!

quando uscirà?

I giapponesi maestri dell'horror stanno ancora programmando come diavoli per finire il lavoro in tempo per l'inverno.

Potrà anche essere abbastanza lontano, ma è un titolo importante, perciò ci terremo informati sui vari sviluppi.

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 · EDITORE: ACTIVISION · IN USCITA A: MAGGIO · DOVE: EUROPA · PREZZO: N.D. · GIOCATORI: 1-4 · SVILUPPATORE: RASTER · ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION, PC

Il futuro è qualcosa di oscuro, misterioso e incerto per tutti, tranne che per i mistici. Con quello che Quake 2 ha da offrire, tuttavia, forse è meglio così...

QUAKE 2

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Le vendite di Quake 2 in versione per PC stanno per superare il milione di copie. Activision, però, è decisa a diffondere ancora di più il suo messaggio di distruzione. I fortunati utenti di Nintendo 64, perciò, avranno ora la possibilità di unirsi al colossale festino di Quake 2.

Per chi non avesse confidenza con la trama del gioco, ricordiamo che dal nostro scontro con un mucchio di alieni dipenderà nientemeno che il futuro dell'umanità. Dovremo infiltrarci sul pianeta degli alieni e fare a pezzi qualsiasi creatura di cui non ci piaccia l'aspetto. Il che significa azione allo stato puro. Dovremo strisciare attraverso stretti passaggi, esplorare vastissime arene e premere il grilletto alla grande. Non dimentichiamo poi la magia dell'opzione a più giocatori, che ci consentirà di molestare i nostri amici con armi pesanti. Questo gioco si colloca all'interno della tradizione degli sparatutto in prima persona di alta qualità già disponibili per il Nintendo 64. Con due Turok, GoldenEye e South Park a disposizione, gli utenti di Nintendo hanno solo l'imbarazzo della scelta. Purtroppo per loro e per i possessori di altre console, però, gli utenti PC passeranno di nuovo in testa quando, più avanti nel corso di quest'anno, uscirà Quake 3. Comunque, Activision sembra decisa a darsi da fare anche nel mercato dei giochi per console. Sono dei tesori.

Pane per i nostri denti!

Gli extraterrestri che incontreremo non saranno dei simpaticoni come Mork o Alf ma mostri orrendi molto pericolosi per la nostra salute...

▶ A quanto pare, il nostro amico si tiene occupato.

▼ Perfetto. Questa è quella che si chiama una bella spolverata.

▲ Per fortuna abbiamo una bella arma pesante per difenderci da tutti quei cattivoni.

▶ Chi ha mangiato tutti i dolci? Dovremmo essere ciechi per mancare quel tizio.

UN BAGNO DI SANGUE!

Alcuni lettori hanno criticato il fatto che troppi giochi per Nintendo 64 sembrano rivolti solo ai giocatori più piccoli. Possono stare tranquilli, comunque: Quake 2 farà rizzare loro i capelli in testa. Inoltre, è in arrivo anche Carmageddon 64...

▲ Investito da una pioggia di fuoco, un altro membro della mostruosa famiglia degli alieni morde la polvere. Grande invenzione, le armi semi-automatiche.

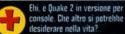
GIOCO DI SQUADRA...

Abbastanza spesso i cattivi ci attaccheranno a coppie. Vanno in giro due a due perché hanno paura del buio e vogliono qualcuno che li tenga... per un tentacolo.

◀ Bruttarelli questi due, no?

▼ Il duo mortale. Se non ci becca uno, è probabile che ci riuscirà l'altro.

il pagellino

\+ Ehi, e Quake 2 in versione per console. Che altro si potrebbe desiderare nella vita?

– Uscirà anche in versione per PlayStation, perciò gli utenti di Nintendo 64 avranno poco da vantarsi.

quando uscirà?

La data di pubblicazione non è ancora stata resa nota: dobbiamo avere pazienza...

Comunicheremo qualsiasi novità non appena la otterremo. Insomma, le conversioni non crescono mica sugli alberi...

PlayStation

Cos'è un Silent Bomber? Un terrorista muto? Forse un bombardiere silenzioso? No, è lo stravagante titolo di un gioco che arriva dal Giappone. Come può esistere un bombarolo silenzioso?

SILENT BOMBERS

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

Il gioco è stato recentemente presentato da Bandai a una fiera giapponese. Ha adottato una parte della frenetica giocabilità di Bomberman ma il tutto si svolge in un ambiente tridimensionale.

Noi impersoniamo Yutah Fate, un agente specializzato in ricerca ed eliminazione, condotto dalla sua missione su di una nave spaziale di 200 chilometri di lunghezza chiamata Dante. Qui, il solito assortimento di cattivi si getta su di noi fino alla prevedibile apparizione dei boss di fine livello che si aggiungono al divertimento. Occupiamoci di loro poi troviamo l'uscita prima che il tempo scada. Semplice. L'azione è veloce e furibonda, con i limiti di tempo che creano dei sempre crescenti attacchi di panico. I cattivi possono essere danneggiati solamente usando le bombe giuste (che sono napalm, plasma, paralizzanti, fluido gravitazionale e media con patatine). L'enfasi è sicuramente sulla giocabilità, poiché la grafica non è proprio stupefacente. Wilco Japan, comunque, i bravi ragazzi che hanno creato gli spezzoni in full motion video sia di Tekken sia di Final Fantasy 7, forniranno qualche stimolo visuale. Con titoli come questo, Bandai sta cercando di cambiare la sua immagine legata ai Tamagochi e Silent Bombers è stato già accolto favorevolmente in Giappone.

Il miglior carro armato!

Il nostro piccolo dinamitardo può sfoggiare la sua mira in ogni direzione. La migliore è naturalmente quella del nemico.

▲ Amo l'odore di un carro armato che brucia di prima mattina.

◀ Una volta che il bersaglio è stato agganciato, basta chiedere: "Ti senti fortunato, carro armato?".

Sei un grosso prepotente!

Il classico scontro tra Davide e Golia. Fortunatamente abbiamo a disposizione più che una semplice fionda per provocare dei danni. Ricordiamoci: più grande è il boss, più grande è il botto.

▲ Dobbiamo imparare a controllare le nostre esplosioni quando siamo sotto pressione.

▲ Sono solo io, oppure tutti sentono odore di bruciato? Eppure mi sembra proprio...

▶ Luci, fuoco e pixel...

COSA? IL MIO NOME È...

Ecco il piccolo seccatore che si pulisce il naso nella manica. Vi presento Yutah Fate. Può correre, saltare e scattare. Può inoltre scagliare due bombe alla volta. Uau! Tutto ciò ce lo avrebbe voluto dire lui stesso, ma è silenzioso naturalmente!

TECNICA!

Far esplodere le bombe a distanza produce i risultati più soddisfacenti. Basta starsene al riparo e godersi lo spettacolo.

▲ Regoliamo la nostra posizione per evitare l'attacco e per mirare meglio...

▲ Aspettiamo il momento opportuno e premiamo il grilletto.

▲ Appena il nemico è a terra corriamo oltre e festeggiamo.

il pagellino

\+ Un ritorno alla buona vecchia giocabilità. Azione ed esplosioni frenetiche...

– La mancanza di una grafica spettacolare potrebbe far allontanare i giocatori più superficiali

quando uscirà?

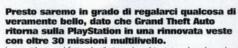
È stato appena presentato in Giappone e lo stile di gioco deve essere ritoccato, perciò dobbiamo aver pazienza...

Ci saranno maggiori ragguagli su questo spazio, sia riguardo questo gioco sia l'altro prodotto di Bandai: Count-Down Vampires!

"Con ventiquattromila furti, veloci passano le ore...". Grand Theft Auto fa un salto nel passato nella Londra degli anni '60 e si integra nell'ambiente.

GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Presto saremo in grado di regalarci qualcosa di veramente bello, dato che Grand Theft Auto ritorna sulla PlayStation in una rinnovata veste con oltre 30 missioni multilivello.

La novità sta nel fatto che il gioco è ambientato a Londra nel 1969. Non aspettiamoci una ricostruzione storica fedelissima, si tratta più che altro dell'immagine che della capitale inglese hanno dato molti film ambientati in quell'epoca, tra i quali Austin Powers. Possiamo dare un'occhiata al panorama intorno a noi durante le corse, ma non lasciamoci distrarre se non vogliamo fare una brutta fine. Dobbiamo commettere dei reati di una certa rilevanza se vogliamo sfidare i gemelli Crisp, i boss della malavita.
La giocabilità è la stessa, ma l'atmosfera è del tutto differente, anche se nella realtà è molto più difficile prendere un taxi a Londra. La colonna sonora è un misto tra sonorità ska tipicamente anni '60 e la musica underground europea. Tra le varie missioni da compiere, dobbiamo ricattare un membro del parlamento corrotto e rubare i gioielli della corona. Siamo sicuri che le strade saranno piene di londinesi pronti a darci del filo da torcere. Ottimo. Si tratta del primo gruppo di nuove missioni mai realizzato per la PlayStation e non ci possiamo giocare se non abbiamo il titolo originale. Questo significa che Take 2 sta pensando di mettere in commercio l'originale a prezzo scontato. Praticamente è un regalo!

LÀ DOVE LE STRADE SONO LASTRICATE D'ORO...

Visitiamo le zone più famose di Londra. Non aspettiamoci una certa precisione geografica ma almeno la guida è a destra. Tanto finiremo col guidare dove ci pare e piace...

▲ Dopo aver svaligiato un pub, scappiamo via a terrorizzare qualche passante.

▲ Che bello ascoltare le urla dei passeggeri dei bus a due piani quando li derubiamo.

▲ Sfondiamo quella macchina!

► Una sosta a Soho? Viziosacci. Dove sono le spogliarelliste, eh?

Semplice e chiaro

Vogliamo le informazioni sullo schermo? Ci sono. Le vogliamo scritte in caratteri grandi? Nessun problema. Vogliamo ogni minima spiegazione? Ci sono anche queste. Grand Theft Auto London 1969 soddisfa ogni richiesta.

△ Il nostro amico è proprio a terra, letteralmente...

NON CI PROVARE, AMICO...

Se qualcuno cerca problemi è venuto nel posto giusto. Non devono neanche provare a guardarci storto. Li scartiamo come una caramella e li apriamo come una cozza. Siamo cattivissimi. Grrr.

▲ Abbiamo a disposizione il solito arsenale. Qui, il frastuono della mitragliatrice si fa sentire nel rumore del traffico...

► ...e crea quella bomba di fuoco che tanto abbiamo amato nel primo gioco.

▲ Via a booomba!

il pagellino

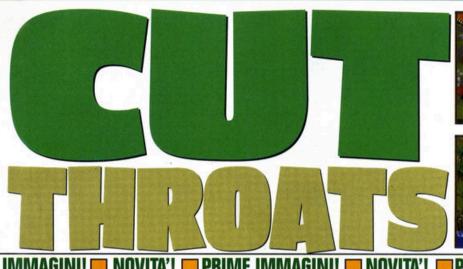
La stessa perfida giocabilità del suo precursore, con un tocco tipicamente inglese.

Si tratta di un set di nuove missioni, quindi dobbiamo avere il gioco originale.

quando uscirà?

È stato appena terminato e dovrebbe uscire a in tempo per le vacanze!

Una recensione completa è prevista nei prossimi numeri di Games Master.

Con cappa, spada e un bel po' di "All'arrembaggio!", Cutthroats si prepara a condurre il nostro PC attraverso i sette mari. Perciò, stringiamo il pugnale tra i denti e tuffiamoci...

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Pensiamo a Elite. Fatto? Ora cancelliamo tutte le stazioni spaziali in cui svolgevamo i nostri traffici e sostituiamole con porti e città nei Caraibi. Spazziamo via tutto quello spazio nero, così noioso da guardare; al suo posto, piazziamo un bel mare blu e qualche isola. Panorama più allettante, non è vero?
Ora rimpiazziamo le astronavi con vascelli del XVII e XVIII secolo, armati di cannoni invece che di laser. Insomma, Cutthroats non è altro che un Elite ambientato in alto mare? Forse, se non per il fatto che oltre a commerciare, viaggiare e combattere battaglie navali potremo anche dilettarci con combattimenti terrestri in stile Command & Conquer. Dunque, una miscela di Elite e Command & Conquer ambientata in alto mare? Sissignori: Cutthroats è proprio questo ed è fiero di esserlo. Prendiamo il controllo di una nave, reclutiamo una ciurma, portiamo a termine qualche traffico per mettere da parte un po' di soldi, costruiamo una flotta e facciamo assaggiare i nostri cannoni a chiunque osi ostacolarci. Non dimentichiamo poi che in quest'epoca le nazioni potevano scendere in guerra anche soltanto perché qualcuno aveva dato un'occhiata storta a qualcun altro e chi entra in guerra ha bisogno di qualcuno che la guerra la combatta. Quel qualcuno siamo noi... Cutthroats è un gioco splendidamente versatile, in cui potremo vivere un'intera esistenza facendo praticamente ciò che vorremo entro i confini del gioco. Potremo scegliere l'approccio che preferiamo: il gioco risponderà nella maniera più opportuna. Anni fa, giochi come questo erano popolarissimi sui vari Commodore 64, Amiga e sui primi PC. Questa nuova versione sembra riportare in vita quella leggenda. Elite in alto mare? Sì... e non solo.

Terra in vista!

Perché non passare una notte in città, dopo tanti mesi trascorsi sul mare? Ci sono ben altro che feste e bagordi in serbo per noi. È qui che tutto l'affare ha inizio...

▲ Danni e George ci offrono un caldo benvenuto in questa locanda a conduzione familiare.

▲ Questo è lo schema di un armadietto per le spezie, per i nostri momenti piccanti.

▲ Opzioni, opzioni e ancora opzioni. Credo che prenderò una fregata, grazie.

Corpo di mille balene!

Non si tratterà soltanto di veleggiare da un porto all'altro, di parlare con i vari gaglioffi e di scolare barili di rum. In Cutthroats l'obiettivo fondamentale consisterà nel farci strada, eliminando qualsiasi cosa si piazzi sulla detta strada, che si tratti di un'altra nave o di un'intera città.

◀ Emmerdale si becca una dura ripassata.

▼ Ancora quella sensazione di affondare.

Tutti a bordo!

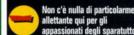
◀ Una sola salva dei nostri cannoni e i marinai dovranno salvarsi a nuoto.

▲ Stanotte, molti di questi gaglioffi dormiranno con i pesci.

► Speriamo solo che questi marinai siano amichevoli.

il pagellino

+ Un gioco completamente aperto che si può affrontare con diversi tipi di approccio.

– Non c'è nulla di particolarmente allettante qui per gli appassionati degli sparatutto.

Attualmente i programmatori si stanno dedicando al bilanciamento del gioco e alla rifinitura della grafica. Possiamo aspettarci l'uscita a breve scadenza.

Il gioco dovrebbe uscire in estate, perciò presto pubblicheremo una recensione completa.

V-RALLY 2

Attraverso la nube dello scarico di Gran Turismo e Colin McRae Rally ecco emergere V-Rally 2. Circuiti in asfalto? Macché: divertiamoci invece a terrorizzare la fauna locale su percorsi fuoristrada...

Colin McRae scruta ansiosamente nello specchietto retrovisore. Le sue mani stringono convulsamente il volante. Una goccia di sudore gli scorre sulla fronte mentre vede apparire all'orizzonte una luce accecante. Cosa sarà mai?

Qualcosa avanza verso di lui, proiettando gioia e ghiaia al suo passaggio... Per ravvivare la corsa per diventare i re del fuoristrada, la squadra di Infogrames ha pronto un regalo per tutto il mondo: V-Rally 2! Il 1999 è già stato segnato da Ridge Racer 4 e vedrà inoltre l'uscita di Sega Rally 2, Le Mans, Driver, oltre naturalmente al 'padrino' Gran Turismo 2: ed ecco un'ulteriore dose di delizia motorizzata a opera di V-Rally. Siamo proprio fortunati. Godiamoci la corsa.

Uno contro uno!

Un momento a schermo condiviso. Niente di meglio di un trionfo uno contro uno, specie se a vincere siamo noi.

▲ Allo scendere della notte l'importanza dei fari posteriori diventa evidente. Wooo!

► Ehi, una delle macchine sta andando all'indietro! Pazzesco!

Cancella e riprova...

V-Rally dispone di un'opzione di replay assolutamente eccezionale: grazie a questa funzione, anche la corsa più monotona sembrerà una sequenza di Guerre Stellari... e potremo perfino salvare i filmati!

▲ In stile A-Team: il conducente si è limitato a uscire e a grattarsi un po' la testa.

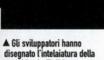
◄ Decisamente troppi fari, qui.

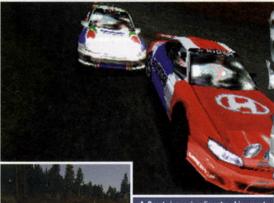
► La miglior rovesciata della storia. Veramente.

Iperrealismo!

Questo gioco trasuda letteralmente amore per le macchine...

▲ Gli sviluppatori hanno disegnato l'intelaiatura della macchina in fil di ferro.

▲ Ecco una splendida Ford Focus precisa in ogni dettaglio, compreso l'adesivo "L'altra mia macchina è una Ferrari".

IN DUE SI È IN COMPAGNIA...

I piloti controllati dal computer saranno anche capaci di cavarsela sui percorsi fuoristrada più insidiosi o perfino di frenare prima delle curve invece di sfruttare il muro, ma di sicuro non amano farsi fregare.

▲ Questa immagine dimostra chiaramente che le macchine rosse sono più veloci di quelle bianche.

◄ Con una macchina giallo limone anche noi cercheremmo di scambiare i colori delle carrozzerie...

FAVOLOSO!

Vista la velocità vertiginosa alla quale ci muoviamo sui circuiti del gioco, gli scenari a volte sembrano un po' comparire dal nulla, ma la bellezza dei cieli e l'uso raffinato dei colori sono tali da far perdonare qualsiasi imperfezione tecnica.

▲ Davvero romantico... ammirare un tramonto in Corsica mentre una voce ci sussurra nelle orecchie 'curva a U verso destra!'

▲ La patria degli Abba, dell'Ikea, della Volvo e, naturalmente, della neve!

▲ Questo ci ricorda Chris Rea che canta 'Driving Home for Xmas', cioè "guidare verso casa a Natale"...

▲ Ammiriamo la ridente campagna del Portogallo piena di autentici portoghesi.

PRIME IMPRESSIONI

Un fiammante V8 o un ferrovecchio di 1100?

Fortunatamente non dovremo gingillarci con tonnellate di schermate di opzioni. Certo, se proprio non potremo farne a

meno avremo la possibilità di personalizzare le caratteristiche della nostra macchina, ma è la guida vera e propria il nucleo di questo gioco. Potremo provare immediatamente su strada le macchine della schermata del menu, in modo da capire quali siano le più adatte per l'utilizzo in modalità Arcade. Una volta iniziato il gioco, la curva di apprendimento è abbastanza brusca. All'inizio disporremo di spazi aperti che ci consentiranno di spingere a tavoletta, ma presto gli ostacoli ci costringeranno ad

arrampicarci sullo scenario. La presentazione potrebbe aver bisogno di una ripulita, ma siamo certi che per l'uscita del gioco verrà messa a punto come si deve. L'unica nota davvero stonata è l'animazione delle macchine durante il superamento delle curve. I veicoli sembrano inquadrati di lato e spiccano in modo bizzarro sugli sfondi ricchi e dettagliati. Si tratta comunque di un difetto secondario: per il resto V-Rally 2 è un gioco fantastico. Nella visuale in prima persona, solo Ridge Racer Type 4 può vantare un ritmo superiore.

il pagellino

+ V-Rally ritorna, deciso a reclamare la sua posizione di predominio nel mondo delle corse.

− Presentazione e colonna sonora avrebbero bisogno di qualche ritocco.

quando uscirà?

Insomma, non resta che attendere altre notizie da Infogrames.

L'opzione a più giocatori ci rende ancora più impazienti di veder uscire questo gioco... Ci terremo informati.

INAMOVIBILE!

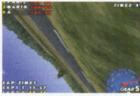
Nonostante i luoghi inospitali e i climi avversi, gli appassionati di rally sono accorsi a centinaia. Sfortunatamente si nascondono dietro le barricate e non possiamo ancora colpirli.

▲ Ecco l'amichevole folla d'inglesi con delle indicazioni per la più vicina birreria.

▲ Ecco qualche altro portoghese che aspetta il passaggio di un'auto.

Dobbiamo farle fare un giro!

Giro giro tondo, gira tutto il mondo, la macchina soprattutto... Non c'è niente di meglio di una meravigliosa giornata per fare un giretto in macchina! Basta rilassarsi sul sedile e osservare inermi il proprio bolide che ruota su se stesso in mezzo alla pista mentre gli avversari superano.

▲ Da quello che vediamo, non tutti si precipitano a dare un aiuto.

▲ "Tu mi fai girar, tu mi fai girar, come fossi una bambola".

▲ Questa è la posizione migliore per tutti quegli importanti controlli sulla pressione e sul consumo delle gomme.

▲ Questa è la sezione di mezzo di una curva a tre stadi eseguita da un pilota esperto.

GLORIOSO CAMBIO!

Scegliamo tra 15 auto che rappresentano il meglio che il rally ci può offrire. Sono tutte tappezzate con i nomi degli sponsor per ricordarci quanto il capitalismo abbia impregnato la nostra cultura.

▲ Vai Dave, ancora un altro schifo come questo! È la tua opportunità per finire a guidare un'Ibiza.

▲ I giochi per computer riescono a far avverare ogni nostro sogno, come quello di guidare una Ford Escort.

◀ La Renault Megane. La scelta perfetta per i piloti fuori di testa.

▲ Anche se potrebbe sembrare una tazza capovolta con le ruote, corre abbastanza.

La danza del multi-tap!

La PlayStation sta finalmente iniziando a regalarci un'azione multigiocatore estrema. Se consideriamo anche l'uscita di Speed Freaks e Smash Court è proprio il momento di togliere la polvere ai nostri multi-tap.

▲ I tunnel hanno un aspetto davvero grazioso ma proviamo a sintonizzarci su di una radio decente in FM.

▲ Oooh, che cielo! Intenso o no? Niente sole, tutto cupo... Che brutto tempo. Un classico.

▲ Un piacevole e sereno cielo blu fa risaltare tutte le tonalità di grigio e di marrone della roccia.

◀ I Fantastici Quattro! Ma senza i costumi blu o la splendida Ragazza Invisibile.

Giochiamo a fare gli dei!

Usando l'opzione per creare le piste possiamo spostare colline, manipolare montagne e plasmare la roccia a nostro piacimento, come se la natura si fosse trasformata in un set di costruzioni.

▲ E quella sarebbe una strada?! A noi sembra più lo scivolo di un parco acquatico!

▲ Ehi, quella assomiglia un po' al profilo dell'Africa se strizziamo un po' gli occhi e mentiamo un pochettino.

POSTER IN REGALO

Games Master

SUDICIO!

È il momento di sporcarci il più possibile. Prendiamo quella splendida, luccicante auto di serie e sporchiamola senza paura. L'unica cosa più appiccicosa è fare immersione in una palude.

V-RALLY 2

SPECIALE

Ufficiale PlayStation Picchiaduro+

Anno II Numero 3 LUGLIO 1999 L. 19.900 SPEDIZIONE IN A.P. -45%-ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

BOTTE DA ORBI SULLA PLAYSTATION

PROVATI, ANALIZZATI E GIUDICATI I MIGLIORI GIOCHI DI COMBATTIMENTO DISPONIBILI PER LA CONSOLE SONY

LE ULTIMISSIME NOVITA'

TUTTI I TITOLI DI ARTI MARZIALI CHE CI ASPETTANO NEI PROSSIMI MESI

I MIGLIORI PICCHIADURO DEL

IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE L. 19.900

Un pazzo megalomane cattivissimo vuole conquistare la galassia, come al solito, e soltanto la squadra Jet Force Gemini può fermarlo. Mettiamoci l'elmetto e iniziamo a sparare!

JET FORCE GEMINI

Sto diventando matto perché il mio vestitino ha solo cinque buchi!

AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI! ■ AGGIORNAMENTO! ■ NUOVE IMMAGINI!

Non ci ha colpito particolarmente sapere che i personaggi principali del gioco si chiamano Juno, Vela, Lupus e Mizar.
Quando però abbiamo saputo che il gioco è stato sviluppato da Rare, il nostro interesse è aumentato di colpo.
Dopotutto è la stessa casa produttrice di GoldenEye, Banjo-Kazooie e Diddy Kong Racing, dei veri classici per Nintendo 64. Jet Force Gemini, ambientato in una "sconosciuta" parte della galassia, è uno sparatutto 3D davvero epico. Dobbiamo impedire che Mizar, il classico signore della guerra con manie di onnipotenza, conquisti e renda schiavo l'intero sistema solare. Nel corso del gioco ci alterniamo nei panni di tre personaggi differenti, ognuno con delle caratteristiche particolari che gli permettono di esplorare diversi tipi di ambiente. Lupus il cane, per esempio, ha dei motori jet alle zampe: una specie di Lassie spaziale. Non si tratta però di distruggere semplicemente le orde nemiche. Dobbiamo risolvere una serie di misteri, superare ostacoli ed esplorare delle zone segrete. L'uscita del gioco era prevista per marzo, ma se dobbiamo basarci sui titoli precedenti di Rare, dobbiamo prepararci ad aspettare...

Non... riesco ad alzare... questa cosa!

Roba di classe!

Nessuno sparatutto sarebbe completo senza dei nemici di fine livello tostissimi e una marea di orde nemiche. Questa volta però Rare si vanta del fatto che l'intelligenza artificiale di questo gioco è stata enormemente migliorata!

Nascondino!

Ogni titolo per Nintendo 64 che si rispetti ha una serie di modalità multigiocatore e Jet Force Gemini non fa eccezione. Oltre alle modalità co-operation e deathmatch, ne stanno sviluppando un'altra per quattro giocatori del tipo nascondino.

▲ Alcuni ostacoli sembrano insormontabili, ma ben presto saremo in grado di superarli in scioltezza.

Quale scegliere?

Per completare una missione dobbiamo alternarci nell'utilizzo di tre personaggi: Juno, Vela e il loro fedele amico Lupus il cane.

MAMMA CHE LUCI!

Rare è famosa non solo perché i suoi giochi hanno una grande giocabilità, ma anche per l'aspetto visivo generale. Anche in questo caso, con degli ambienti 3D, dobbiamo aspettarci effetti in tempo reale delle luci davvero eccezionali.

◀ Notiamo come le luci creino l'ombra di Juno in primo piano. Meglio delle luci di casa nostra!

il pagellino

Ci sono delle belle novità in uno dei generi più classici.

Nonostante l'azione sparatutto, alcuni giocatori potrebbero trovarlo troppo "grazioso".

quando uscirà?

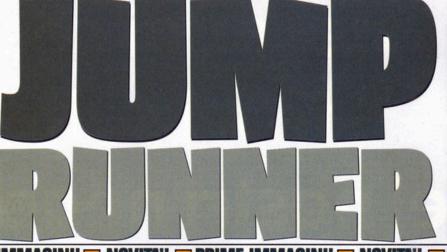
Sembrava completo all'80% già a Natale, ma ancora non c'è una data di pubblicazione definitiva.

Dovrebbe fare la sua comparsa a breve, quindi daremo ulteriori notizie nel prossimo numero...

Paesaggi così li trovi solo nei nostri negozi !

Cogli da Global Game i migliori prodotti sul mercato dei videogiochi! Game boy.Playstation.Dreamcast.Nintendo 64 e tutte le migliori marche del settore ti renderanno felice di essere entrato nel mondo di Global Game ! Un mondo fatto di megafantastici divertimenti e non solo....C'e' anche la possibilita' di avere un point tutto per te con i nostri contratti di franchising. Se sei interessato chiama allo 02/48950128 e richiedi ogni possibile informazione sul grande fantastico mondo Global Game !

DATI ▶ FORMATO: DREAMCAST EDITORE: N.D. IN USCITA A: PRIMAVERA 2000 DOVE: EUROPA PREZZO: N.D. GIOCATORI: 1-4 SVILUPPATORE: KUJU ALTRE VERSIONI: PC

Sarà uno dei primi titoli per il Dreamcast sviluppati in Inghilterra. Si tratta di uno sparatutto spaziale e noi facciamo la parte dei cattivi. Attenzione però a quei mercenari che ci stanno seguendo...

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

C'è qualcosa di affascinante nel fare la parte del cattivo. Giochi come Dungeon Keeper, Grand Theft Auto e Driver ci hanno tutti visti dalla parte sbagliata della legge.

Non c'è però mai stato un gioco di simulazione spaziale in cui ci veniva data l'opportunità di non essere dei puri di cuore. Almeno fino a Jump Runner. Il gioco è ambientato 100 anni nel futuro: la setta di Brethren ha conquistato la galassia. Abbiamo accettato, da bravi ladruncoli, di rubare una reliquia ma il nostro mandante viene ucciso da un gruppo di assassini prima che ci possa dire dove dobbiamo portarla. Qualsiasi cosa sia, i seguaci di Brethen se ne vogliono impossessare a tutti i costi, perciò ci mettono alle calcagna sei cacciatori di taglie. Oltre alle 30 missioni principali della storia, c'è una serie di compiti che possiamo decidere di accettare: missioni di salvataggio, scorta o assassinio che, se portate a termine con successo, ci permettono di migliorare la nostra navetta e le sue armi. Dobbiamo anche scegliere la fazione della quale far parte, il che regolerà il modo di comportarsi degli altri personaggi nei nostri confronti nel corso del gioco.

Risse da bar!

Per completare alcune missioni dobbiamo avere a che fare con dei loschi figuri che incontriamo all'interno di taverne malfamate...

▲ Tutto è molto bello ed elegante nel futuro, vero?

► Buona notte, capo. Vuoi comprare uno ZX81?

L'enormità dello spazio!

Jump Runner presenta oltre 100 ambientazioni sparse su 50-60 pianeti e stazioni spaziali. Ne abbiamo di cose da fare...

▲ Non perdiamo tempo ad ammirare gli scenari: ci sono sei assassini che vogliono il nostro sangue.

La navetta!

Un hangar simile al garage di Gran Turismo ci indica che non dobbiamo per forza vendere la nostra preziosa navetta per comprarne una nuova. Possiamo scambiare le armi tra le navi spaziali oltre a scambiarle con altri giocatori con il VMS.

▲ Le navette sono divise a seconda della classe e del produttore.

◄ La prima navetta che ci viene data è paragonabile a un Transit sgangherato.

Cargo!

Il sistema di trasporto del carico ci permette di rubare ad altre navette il loro carico o di mollare il nostro se dobbiamo fuggire. Possiamo anche distruggere il carico per evitare che altre navette ne entrino in possesso.

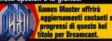
il pagellino

\+ La giocabilità promette di essere coinvolgente e immediata. Visivamente superbo.

– È difficile dire, a questo stadio di sviluppo, se sarà al livello dei giochi più famosi per Dreamcast

quando uscirà?

Il gioco si trova ancora ai primi stadi dello sviluppo. Bisogna ancora perfezionare l'intelligenza artificiale, gli effetti speciali e la grafica.

Games Master offrirà aggiornamenti costanti sui progressi di questo bel titolo per Dreamcast.

Non c'è più bisogno di una console per giocare all'arcade automobilistico più divertente!
TOYLAND
Racing
Con i commenti di Mr. Chatty
5 pos.
Toyland Racing combina nel tuo computer l'emozione delle corse più trepidanti con la facilità d'uso e la grande giocabilità delle console. Tre diversi tipi di competizione, 8 divertenti personaggi, 15 circuiti e 8 differenti automobili fanno di Toyland Racing l'arcade di macchine più divertente.
Modalità allenamento con i consigli di Mr. Chatty | Difficoltà progressiva | Prove di livello e circuiti occulti | Narrazione della corsa in tempo reale | 2 giocatori simultanei | Fino a 8 giocatori in rete o internet.
L'opzione intelligente per i possessori di computer
PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98
Per solo
L.35.000
Revistronic
Industrial Programs
Accelerazione 3D opzionale
dinamic
MULTIMEDIA
I PRODOTTI DINAMIC SONO VENDUTI IN EDICOLA

Vudù o non vudù? Io amo il vudù e tu?. Cosa c'è di meglio di un tocco di esoterismo per un gioco destinato a far crescere la paura nel mondo dei giochi per console?

SHADOW MAN

AGGIORNAMENTO! NUOVE IMMAGINI! AGGIORNAMENTO! NUOVE IMMAGINI!

L'uomo è sempre stato affascinato dall'idea della risurrezione. Uno dei fondamenti della civiltà moderna è, appunto, un particolarissimo visitatore venuto... dall'alto, morto per mano degli uomini e quindi risorto alla vita.

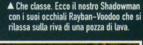
La simpatica storia di ET però non potrebbe essere più diversa dall'esperienza di 'ritorno dalla morte' attraversata da Mike LeRoi. Con la Shadow Mask inserita a forza nel petto, Mike si è trasformato in Shadowman e può ora entrare nella 'zona morta' per affrontare serial killer trapassati. Zeppo di simboli vudù, questo gioco promette un'esperienza matura, adatta agli utenti di Nintendo 64 stanchi di faccine simpatiche.

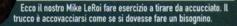
Perché avere la testa sulle spalle se puoi averla in mano?

Parla per te, amico! Io voglio tornare a casa!

Cambia faccia, cambia avventura?

Una faccia per ogni occasione? Forse: quel che è certo è che il nostro anti-eroe vive in due dimensioni separate. Nella dimensione 'viva' è l'assassino Mike LeRoi, reso schiavo dal vudù, mentre nell'altra è il guerriero zombi Shadowman, giocatore di golf improvvisato.

▲ Che classe. Ecco il nostro Shadowman con i suoi occhiali Rayban-Voodoo che si rilassa sulla riva di una pozza di lava.

▲ Shadowman deve essere pronto a ogni evenienza: eccolo che si allena nel nuoto, tuffandosi per recuperare un mattone di plastica.

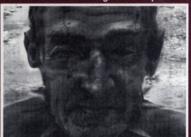
Ecco il nostro Mike LeRoi fare esercizio a tirare da accucciato. Il trucco è accovacciarsi come se si dovesse fare un bisognino.

▲ Alzi la mano chi è mai stato scuoiato vivo. Bene, grazie, avanti un altro...

Alza!

Come in Vivi e Lascia Morire, il futuro è scritto nei tarocchi. Le immagini di questo gioco sono veramente sature di simboli vudù. Cosa vorrà dire, però, l'otto di bastoni? Solo Shadowman lo sa.

Roba da brivido...

Iguana ha avuto a disposizione una quantità di materiale oscuro e raccapricciante, soprattutto grazie al fumetto originale Valiant. C'erano immagini molto più tremende di queste, ma abbiamo deciso di limitarci all'orsetto mannaro.

▲ Sì, è un collare da cane. Questo è un aspetto della serie che non viene molto pubblicizzato.

▲ Bungle dei Rainbow è andato veramente fuori di testa dopo aver rotto con Geoffrey e aver perso un occhio in una rissa con Zippy.

▲ 'Ehi, Keith, ce l'hai una caramella?'. L'anziano pilastro dei Rolling Stones comincia a mostrare la corda.

PESCA UNA CARTA!

Nei panni di Mike LeRoi potremo impugnare una delle armi portatili più potenti del mondo: il Desert Eagle. In quelli di Shadowman, invece, saremo i rampolli di un'antica dinastia di guerrieri e disporremo dei potentissimi Black Magic e Terry's All Gold. I due tipi di attacco sono adatti ai rispettivi mondi della luce e dell'ombra.

▲ Con un po' di blu elettrico e qualche drappeggio si può trasformare qualsiasi stanza.

▲ Grazie alla potenza della Ruota della Fortuna saremo invincibili.

Terrore sulla PlayStation!

Siamo o non siamo fortunati? Con roba del calibro di Silent Hill e Resident Evil 1 e 2, gli utenti della PlayStation possono contare sulla più vasta scelta in termini di orrore. Come si piazza questa grafica, però, rispetto agli altri formati?

▲ Dopo questo esercizio vengono altre prove da American Gladiators.

▲ Ho una cicatrice sulla gamba che fa male quando cambia il tempo. Non interessa a nessuno ma è vero.

▲ Quando il cielo ha il colore del vomito, è certo che siamo nei guai.

◄ Belli stretti, i pantaloni di Shadowman.

COSÌ DA PC!

Niente paura, nessuno sarà costretto a rinunciare a questa pozione maligna. Gli utenti di PC, in ogni caso, sembrano destinati ad avere un trattamento di favore, grazie a una spettacolare dose di grafica e texture. Nintendo 64 contro PlayStation? Ci terremo informati su quale versione viene convertita meglio.

▲ Shadowman in un manicomio, impegnato in un nuovo tipo di impegno sociale.

▲ I fiammiferi sono pericolosissimi. Potremmo rimetterci le sopracciglia, come in questo caso.

► Guai negli spogliatoi: Shadowman si becca qualche asciugamanata.

PRIME IMPRESSIONI

Spettrale, eh? È sufficiente, però, per farcela fare sotto dalla paura?

Quello che appare subito evidente è la potenza del sistema 3D Vista, che ci consente di vedere fino all'orizzonte. Le

emozioni sono garantite ogni volta che scopriamo una nuova area estesa: un piacevole diversivo rispetto agli ambienti nebbiosi e claustrofobici di Silent Hill. L'interazione del nostro personaggio con l'ambiente circostante determina momenti veramente agghiaccianti. Le fonti di luce si riflettono in modo dettagliatissimo sulle sembianze del nostro personaggio, immergendo letteralmente Shadowman nell'ambiente in cui

si muove. Con l'arrivo di Blue Stinger, il genere dei giochi d'orrore sta diventando abbastanza affollato. Ciò che consente a questo titolo di staccarsi dalla massa, però, è l'utilizzo di un anti-eroe già conosciuto. Il legame con i fumetti di Shadowman garantisce infatti un notevole interesse per il gioco. L'azione in sé stessa non presenta nulla di particolarmente nuovo, ma un'atmosfera così carica farà senz'altro parlare di sé.

il pagellino

+ Iguana ha fatto del suo meglio per creare un gioco davvero raccapricciante.

– Sconsigliato ai minori di 15 anni: i più giovani tra noi dovranno farne a meno.

quando uscirà?

Il gioco è stato presentato alla stampa in marzo e la sua pubblicazione sarà preceduta da una massiccia campagna pubblicitaria estiva.

Come devoti dei giochi d'orrore siamo entusiasti di Shadowman e gli daremo la meritata attenzione.

GRAFICA STREPITOSA - completamente rinnovata rispetto ai primi episodi

TRAMA ELETTRIZZANTE - sarai coinvolto in una storia di cui tu dovrai scegliere la fine

INCREDIBILE VARIETA' DI MOSTRI - ben 26 nuove razze

NUOVE RAZZE, CLASSI E PERSONAGGI - preferisci essere un ladro oppure un monaco?

ALTA ACCESIBILITA' AL GIOCO - un semplice tutorial ti guiderà dentro la storia

SUPPORTO 3D - compatibile 3DFX e tutti gli acceleratori più comuni

Ubi Soft SpA
V.le Cassala, 22 20143 Milano
Tel. **02 83 31 21** - Fax **02 83 31 23 00**
www.ubisoft.it E-mail: ubisoft@ubisoft.it

NEW WORLD COMPUTING

Distribuito da: **3D Planet srl**
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. **02 48 86 711**
Fax **02 48 86 71 37**
www.3dplanet.it

ALIENS VERSUS PREDATOR F.A.Q.

PC

Da qualche parte, nelle profondità del labirinto degli Alien, prigioniero all'interno di un bozzolo c'era un civile che sapeva troppo. Lo abbiamo catturato e gli abbiamo strappato tutti i suoi segreti prima che gli alieni se ne impadronissero. Ecco cosa ci ha rivelato...

MARINE

ABILITÀ

Il marine può camminare, correre e saltare; è in grado di trasportare una grande quantità di armi ed equipaggiamenti. Gli umani sono la razza più vulnerabile fra le tre presenti in Alien versus Predator, anche se probabilmente quella meglio equipaggiata. I marine devono fare attenzione a non cadere da altezze eccessive: qualsiasi cosa più alta di uno o due piani provocherà loro senz'altro dei danni. Il Marine può ripristinare le sue scorte attingendo da varie fonti che incontra sul suo cammino: a volte troverà armi ed equipaggiamento nei magazzini, ma potrà anche frugare i corpi dei compagni uccisi. In tutti i luoghi in cui ci sono segni di combattimento, è possibile che siano presenti anche materiali utili. È importante sottolineare che TUTTI gli oggetti possono essere distrutti. Se non faremo attenzione, gli oggetti verranno distrutti, sia dai nemici sia dai colpi di arma da fuoco vaganti e dalle onde d'urto.

ARMI

All'inizio di ciascun episodio il giocatore dispone soltanto di un fucile a impulsi e dovrà localizzare tutte le altre armi all'interno del livello. Va notato che non

tutte le armi saranno necessariamente disponibili in tutti i livelli. Un consiglio generale per gli scontri a fuoco: teniamo d'occhio gli indicatori delle munizioni. Essere costretti a ricaricare in momenti poco opportuni può risultare fatale. Se rimarremo a corto di munizioni durante una sparatoria, la nostra arma si ricaricherà automaticamente non appena rilasceremo il pulsante [PRIMO PULSANTE DI FUOCO]; il tempo richiesto dall'operazione dipenderà

dall'arma usata. Ricordiamo che alcune armi dispongono di altre funzioni, alle quali avremo accesso per mezzo del [SECONDO PULSANTE DI FUOCO]. Le istruzioni successive specificano le occasioni in cui queste funzioni saranno accessibili.

Fucile a impulsi

Il fucile a impulsi dispone di 99 colpi ed è in grado di contenere fino a cinque granate nel lanciatore a pompa posto sotto la canna e attivato per mezzo del tasto [SECONDO PULSANTE DI FUOCO]. Questa è l'arma classica del marine. Raccogliendo altri fucili a impulso il giocatore riceve munizioni, ma le granate vanno raccolte separatamente. Il fucile a impulsi è ideale negli scontri a distanza ravvicinata. Affrontando gli Alien cerchiamo di puntare alla testa: in questo modo li uccideremo riducendo al minimo gli schizzi di acido.

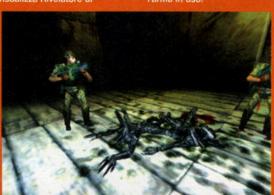
Smart Gun

È un'arma più pesante rispetto al fucile a impulsi e offre il vantaggio del sistema di puntamento automatico facoltativo. Contiene 300 colpi: dà il meglio di sé quando il sistema di puntamento automatico viene utilizzato come aiuto per prendere la mira, più che da solo. La griglia rossa indica il bersaglio, quella verde la direzione in cui il fucile è puntato; quando si sovrappongono... succede il finimondo. Il sistema di puntamento automatico può essere utile soprattutto quando per qualche ragione non siamo in grado di VEDERE il nostro bersaglio, per esempio nel caso di Alien nascosti nel buio o di Predator invisibili. Seguendo la griglia rossa sapremo dove si nasconde il pericolo. Con il sistema di puntamento automatico il fucile punta al centro del bersaglio: questo può essere pericoloso con gli Alien, perché determina pericolose spruzzate di acido. È consigliabile utilizzare la Smart Gun a distanza, oppure disattivare il puntamento automatico quando si utilizza l'arma a corto raggio; per una maggior precisione potremo utilizzare la modalità 'libera'. Il [SECONDO PULSANTE DI FUOCO] serve per passare da una all'altra delle due modalità di fuoco.

Marine coloniale!

In qualità di membro del Corpo dei Marine Coloniali degli Stati Uniti, il giocatore ha a sua disposizione un'ampia gamma di armi. Dovrà tuttavia farne un uso attento per difendersi dalle numerose minacce che affronterà. Gli Alien non sono soltanto spaventosi, rapidissimi e feroci: basterà semplicemente il loro numero per eliminare un Marine poco accorto. L'interfaccia del Marine visualizza Rivelatore di Movimento, Salute, Armatura e Munizioni.

1. RIVELATORE DI MOVIMENTO: rileva i movimenti nel raggio di 30 metri
2. SALUTE: espressa in punti percentuali.
3. ARMATURA: espressa in punti percentuali.
4. MUNIZIONI: quantità e tipo delle munizioni disponibili per l'arma in uso.

Lanciafiamme

Quest'arma è alimentata da piccole taniche di liquido altamente infiammabile e proietta una fiammata a breve-media distanza. In generale, incendia qualsiasi bersaglio con cui entra in contatto. In ogni caso, un getto continuo di fuoco eliminerà i nostri obiettivi con maggiore rapidità. Naturalmente in questo modo consumeremo maggiori quantità di carburante; per risparmiarlo, è consigliabile emettere fiammate brevi. In generale, gli esseri umani muoiono rapidamente quando prendono fuoco. Gli Alien possono essere tenuti a bada dalle fiammate di un lanciafiamme, ma una volta incendiati continueranno ad attaccare fino alla morte. Gli Alien esplodono, naturalmente schizzando

Obiettivi delle missioni!

DERELICT

Uova aliene sono state scoperte in una base industriale militare costruita presso il relitto di un'astronave aliena. Le uova vengono raccolte per essere esaminate: purtroppo, però, alcuni alieni sono sfuggiti.

COLONY

Un piccolo insediamento coloniale finalizzato all'osservazione del Processore Atmosferico vicino. Gli Alien lo hanno raggiunto e se ne sono impadroniti. L'episodio si svolge all'esterno della base coloniale.

INVASION

L'episodio è ambientato all'interno del Processore Atmosferico, ora occupato dagli Alien. Il giocatore dovrà aprirsi la strada all'interno del processore fino a raggiungere un punto di evacuazione presso il quale verrà tratto in salvo da una nave di salvataggio.

ORBITAL

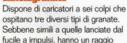
A bordo della stazione spaziale in orbita verremo attaccati da ogni direzione da Alien e Predator INSIEME! Dovremo attraversare la stazione, in cerca di una via di uscita. Alla fine troveremo un veicolo di salvataggio.

TYRARGO

Purtroppo gli Alien hanno raggiunto anche l'astronave militare. Dovremo quindi compiere un ultimo disperato tentativo di liberarci dalla minaccia aliena, in modo da poter finalmente tornare sul pianeta Terra!

HANGAR

C'è qualcosa di GROSSO nell'hangar della nave di salvataggio. Una Regina degli Alien è pronta a nidificare e noi siamo qui per romperle le uova nel paniere. Nascondiamoci da lei sotto le grate del pavimento, schiviamo i suoi colpi mortali e... FACCIAMOLA FUORI!

acido, quando i loro involucri si surriscaldano oltre un certo limite. Concentrando su di loro il getto del lanciafiamme, ciò avverrà più rapidamente. I Predator sono molto più resistenti al fuoco e sono provvisti di dispositivi che consentono loro di spegnere le fiamme e di riparare i danni provocati dal fuoco. Facciamo attenzione poi a non darci fuoco da soli! Non è consigliabile correre e sparare nello stesso tempo; inoltre dovremo fare molta attenzione negli spazi chiusi, poiché le fiamme possono facilmente rimbalzare sui muri e colpirci.

Lanciagranate

Dispone di caricatori a sei colpi che ospitano tre diversi tipi di granate. Sebbene simili a quelle lanciate dal fucile a impulsi, hanno un raggio d'azione più vasto e scopi più specifici. La traiettoria di lancio del lanciagranate descrive una parabola, a differenza di quella del fucile a impulsi: potremo così far cadere dall'alto le granate sull'obiettivo. Le granate possono essere dei tipi Standard, a frammentazione e Proximity. Le granate standard lasciano una scia di fumo ed esplodono a contatto con il nemico, rimbalzano contro gli ostacoli ed esplodono allo scadere del loro

timer. Le granate a frammentazione hanno un funzionamento analogo, ma si lasciano dietro una scia nera. Quando esplodono, proiettano intorno centinaia di schegge. Le granate Proximity emettono una scia bianca, non rimbalzano, ma aderiscono a qualsiasi superficie con cui entrano in contatto. Un sensore interno le farà quindi esplodere non appena un obiettivo si avvicinerà entro il loro raggio di azione. Anche le granate Proximity dispongono di un timer che le fa esplodere dopo un certo limite di tempo: il suono che emettono aumenta di frequenza man mano che tale limite si avvicina. Per passare da uno all'altro dei tre tipi di granate dovremo premere il [SECONDO PULSANTE DI FUOCO].

SADAR

Si tratta di un lanciarazzi usa e getta a un solo colpo. È utile per provocare distruzioni su vasta scala a lunga distanza. Utilizzandolo in uno spazio chiuso provocheremo un'esplosione potenzialmente letale: non è quindi assolutamente il caso di farlo. Il SADAR può risultare molto utile, ma oscura gran parte della visuale del giocatore.

Minigun

Il Minigun è un'infernale mitragliatrice a sei canne, da ben 800 colpi. Si tratta forse dell'arma più potente nell'arsenale del Marine: niente, ripetiamo NIENTE, è in grado di resisterle. Lo svantaggio sta nel fatto che consuma quantità pazzesche di munizioni e rincula dannatamente. Va utilizzata a una certa distanza, perché può provocare danni tremendi e questo, nel caso degli Alien, significa spruzzi di acido. Il rinculo ci darà problemi molto maggiori se correremo durante una sparatoria. Di conseguenza, la tattica migliore sarà quella di rimanere immobili, prendendo di mira i nemici da una distanza che ci consenta, se necessario, di "inseguirli" con i colpi. Sarà in queste occasioni che potremo sperimentare il meglio del Minigun.

EQUIPAGGIAMENTO

All'inizio di ciascun livello, il giocatore dispone di piena salute e del 100% di armatura. Tutto quanto segue, a eccezione dei Medikit, delle Armature e del Jet Pack, fa parte dell'equipaggiamento standard del Marine ed è disponibile in qualsiasi momento.

Rivelatore di movimento

Rileva gli oggetti in movimento a una distanza inferiore a 30 metri in un raggio di 180 gradi davanti al giocatore. Quando rileva un movimento, emette un suono acuto. Più acuto è il suono, più l'oggetto è vicino. NOTA BENE: il rivelatore di movimento viene disattivato automaticamente quando il giocatore utilizza il sistema di Intensificazione delle Immagini. Il dispositivo rileva anche movimenti minimi, ma va notato che gli Alien in stato di letargo NON vengono rilevati.

Intensificatore di Immagini

Questo dispositivo amplifica l'illuminazione, in modo da permettere la visione anche in un ambiente completamente buio. È preferibile utilizzarlo in condizioni di illuminazione

molto scarsa: essendo molto sensibile può infatti sovraccaricarsi facilmente per effetto di sorgenti luminose come luci artificiali, fiammate emesse da armi da fuoco, bengala, fiamme, eccetera. NOTA BENE: L'utilizzo dell'intensificatore di immagini disattiva il rivelatore di movimento. Il giocatore può utilizzare l'intensificatore per un tempo illimitato: il dispositivo si ricarica automaticamente.

Armatura

Anche se inizieremo il gioco con 100% di armatura, non c'è dubbio che molto presto ne avremo bisogno... L'armatura ci proteggerà in particolare dall'acido che gli Alien hanno per sangue. Ci difenderà inoltre, anche se con minore efficacia, dagli impatti di proiettili. NON potrà nulla, però, contro il fuoco, il fumo e l'elettricità. Come le armi e le munizioni, l'armatura può trovarsi in vari luoghi, solitamente nelle vicinanze di quanto rimane di altri Marine più sfortunati di noi.

Medikit

I Medikit, come l'armatura e gli altri oggetti, possono trovarsi in varie posizioni. Raccogliendone uno, il giocatore riporterà automaticamente a 100% il proprio livello di energia. I medikit non possono essere immagazzinati per utilizzarli in seguito: se non abbiamo bisogno di rimpolpare il nostro livello di energia, quindi, faremo meglio a lasciarli stare per raccoglierli più tardi.

Bengala

Sebbene il giocatore disponga di una quantità 'infinita' di bengala fosforescenti, non potrà utilizzarne più di quattro in una volta. I bengala hanno una durata limitata, circa 30 secondi. I bengala aderiscono alla maggior parte delle superfici ed emettono una luce brillante e una scia di fumo. Possono rappresentare una valida alternativa all'Intensificatore di Immagini, dal momento che non presentano problemi di sovraccarico. Inoltre, nelle

sfide a più giocatori i bengala possono essere utili per accecare un altro giocatore che stia utilizzando l'Intensificatore di Immagini. Una volta accesi, i bengala SI POSSONO distruggere. I bengala possono inoltre creare guai alle armi a puntamento automatico! Se ci troveremo tallonati da un avversario armato di Smartgun, potremo sparare qualche bengala.

Jet Pack

NON fa parte dell'equipaggiamento standard: si trova solo in alcuni episodi bonus in cui il Marine non avrebbe alcun altro modo per spostarsi. Si può utilizzare solo per brevi tratti.

Consigli per i marine!

1. L'ambiente del gioco è realmente tridimensionale: il nemico può balzare fuori da qualsiasi direzione, anche dall'alto o dal basso.
2. I nemici si spostano continuamente: è impossibile determinare con esattezza da dove sbucheranno. Non perdiamo tempo o ci saranno addosso!
3. Una volta ferito, un Alien non sarà più in grado di saltare molto e ci offrirà maggiori possibilità di eliminarlo.
4. Il Rivelatore di Movimento è un nostro fedele amico, ma facciamo attenzione perché, oltre agli Alien e ai Predator, rileverà anche gli ascensori in movimento e altri oggetti inoffensivi.

La missione passo per passo!

Missione del Marine n. 1: Derelict

1) Partiremo dagli alloggi dei soldati. Raggiungiamo l'uscita, posta vicino al monitor; la porta dovrebbe aprirsi su un corridoio.
2) A sinistra c'è un vicolo cieco; procediamo quindi verso destra, lungo il corridoio debolmente illuminato. Alla nostra sinistra vedremo un'apertura con due segnali di uscita. Imbocchiamo questo corridoio.
3) Proseguiamo fino a incontrare una porta in vetro. A sinistra della porta di vetro vedremo un interruttore. Spariamo per infrangere la protezione di vetro e premiamo il pulsante 'operate' per azionare l'interruttore. In questo modo si aprirà un'altra porta vicino all'interruttore. Entriamoci.
4) Seguiamo il corridoio, saliamo le scale e raggiungiamo un livello di carico. Andiamo a sinistra e procediamo fino a trovare una parte del pavimento che fa da ascensore. Scendiamo e cerchiamo il centro di controllo al centro della stanza. Sul centro di controllo troveremo un interruttore. Azioniamolo: si aprirà una porta sull'altro lato mentre la porta alle nostre spalle si chiuderà. Entriamo attraverso questa porta e imbocchiamo il corridoio.
5) Andiamo a sinistra, varchiamo la porta e ci troveremo in una stanza con uova aliene su un nastro trasportatore. Raggiungiamo la stanza alla base delle scale e proseguiamo a destra. In fondo troveremo una grande porta che si aprirà solo quando azioneremo il pulsante bianco alla sua destra. Procediamo attraverso le porte scorrevoli.
6) Raggiungiamo l'estremità del corridoio: noteremo che la zona è buia. Usiamo l'intensificatore di immagini e potremo procedere nel buio. Vedremo una grossa parte del relitto della nave aliena. Rimanendo vicini alla parete raggiungeremo un ascensore.
7) Quando l'ascensore sarà giunto in cima, imbocchiamo il corridoio, magari spegnendo l'intensificatore. Dietro l'angolo a destra, nel punto in cui esce del fumo da un tubo... saremo attaccati da un Alien! Col fucile a impulsi miriamo alla testa.
8) Seguiamo il corridoio fino a una stanza con grossi generatori e due ventole. Spariamo contro i generatori per disattivarli: potremo quindi raccogliere il fucile a impulsi e il medikit presso una delle ventole. Risaliamo le scale e svoltiamo a sinistra.
9) Dovremmo ritrovarci su un piano di carico, all'interno di una stanza con una grossa struttura al centro che potremo attraversare camminando. Procediamo e dirigiamoci verso la porta nel punto opposto rispetto a quello del nostro ingresso nella stanza. È probabile che qui incontreremo un Alien.
10) Ora ci troveremo su una sporgenza soprastante un altro grosso frammento del relitto della nave. Camminiamo con attenzione e dirigiamoci verso l'incrocio davanti a noi. Andiamo a sinistra.
11) Al termine del corridoio, alla nostra destra troveremo un interruttore. Azioniamolo e ritorniamo indietro lungo la sporgenza. Procedendo troveremo una specie di nicchia: si tratta in realtà di un ascensore. Entriamoci e scendiamo sul fondo di questo vasto settore.
12) Uscendo dall'ascensore, dirigiamoci a destra, verso la porta con il cartello EXIT sopra. Dovrebbe esserci una porta scorrevole di vetro, che si aprirà automaticamente.
13) Varcata la porta scorrevole, vedremo un altro grosso frammento del relitto! L'intera base è stata costruita intorno all'astronave aliena distrutta. Raggiungiamo l'ingresso, ovvero la prima apertura a sinistra ed entriamo. Procediamo a sinistra.
14) Raggiungeremo così un ascensore che ci condurrà nella stanza 'Space Jockey'. Scendiamo dall'ascensore e cerchiamo un tunnel di uscita. Come potremo aspettarci ci imbatteremo in un Alien! Il corridoio dovrebbe condurci a un altro ascensore. Una volta scesi, usciamo e procediamo lungo i corridoi fino a una grande stanza rotonda. Fine del livello!

PREDATOR

CAPACITÀ

Il Predator è molto più forte e resistente alle ferite del Marine coloniale. Indossa un casco speciale che dispone di numerose funzioni, tra cui un dispositivo di potenziamento visivo che gli consente di seguire i movimenti della sua preda. Il Predator ha inoltre un dispositivo mimetico che gli permette di rendersi praticamente invisibile a occhio nudo. Tutte le armi e i marchingegni tecnologici del Predator sono alimentati da un'unica fonte di energia. Si tratta dell'Energia di Campo, il cui livello è espresso dalle cifre blu sul lato destro dell'interfaccia. Il Predator dispone fin dall'inizio di ogni livello di tutte le sue armi e i suoi equipaggiamenti. Per lui sono essenziali l'utilizzo corretto dei vari dispositivi e il risparmio dell'energia. La pistola al plasma e il Disco sono disponibili soltanto a partire dal terzo livello, quando il Predator dovrà affrontare masse di Alien.

ARMI

Le rigide regole per una 'caccia leale' che il Predator è tenuto a rispettare gli proibiscono di utilizzare alcune armi quando è invisibile. La Pistola, il Lancia-arpioni e il Disco disattivano il dispositivo di mimetizzazione non appena azionati. Soltanto l'utilizzo del Plasmacaster e delle Lame da polso è considerato 'leale' da parte di un Predator invisibile. La pistola al plasma e il Plasmacaster consumano l'Energia di Campo, le Lame e il Lancia-arpioni

no. Il Disco consuma energia solo se 'richiamato'.

Lame da polso

Si tratta della più elementare arma del Predator: un arnese a doppia lama dentellata fissato al suo guanto destro. La pressione del [PRIMO PULSANTE DI FUOCO] determina una serie di diversi colpi. Potremo sferrare una stoccata molto più potente tenendo premuto il [SECONDO PULSANTE DI FUOCO] finché il braccio del Predator non arretrerà al massimo, lasciando quindi il pulsante. Potremo utilizzare questo sistema per un altro scopo una volta che avremo ucciso un avversario. Se il Predator utilizza questo procedimento vicino a un cadavere, tenendo la testa di quest'ultimo inquadrata nel mirino... potrà farsi un trofeo del cranio del suo nemico! La testa si staccherà dal corpo, il Predator getterà il suo grido e noi potremo visualizzare il trofeo sullo schermo delle statistiche che compare al termine di ciascun livello. Va sottolineato inoltre che i danni provocati dalle lame dipendono in gran parte dall'angolazione, dal momento che il colpo viene inferto lateralmente. Potremo così sperimentare le diverse posizioni reciproche tra noi e l'avversario, in modo da ottenere i migliori risultati! Inoltre, attaccando con le lame un Alien dovremo ricordarci di arretrare rapidamente, per evitare gli schizzi di acido.

Pistola al Plasma

Quest'arma portatile consuma un bel po' di energia, ma offre alcuni notevoli vantaggi. Provoca una violenta scossa elettrica, ha un campo d'azione abbastanza largo ed è adatta sia per i Marine che per gli Alien. La sua scarica può inoltre descrivere una parabola, come il Lanciagranate del Marine. Per ottenere i migliori risultati faremo bene a evitare di colpire direttamente gli Alien, perché esploderebbero in una pericolosa spruzzata di acido. Cerchiamo quindi di dirigere i colpi vicino a loro, in modo che siano colpiti dall'onda d'urto: così moriranno senza esplodere! I Marine, d'altro canto, sono più sensibili ai colpi diretti. Se li colpirà l'onda d'urto subiranno comunque dei danni, ma se saranno colpiti direttamente moriranno!

Lancia-arpioni

Il Predator dispone di un lancia-arpioni pieghevole che spara lunghi e pericolosi dardi metallici in grado di uccidere istantaneamente o di mutilare il nemico. Il numero di arpioni dipenderà dal livello di difficoltà nel quale affronteremo il gioco. L'aspetto più importante da tenere presente riguardo agli effetti del lancia-arpioni è il fatto che in genere gli Alien non muoiono in seguito alle mutilazioni, a differenza degli umani. Un Alien continuerà quindi a dare la caccia al nemico anche quando gran parte del suo corpo sarà rimasta appesa al muro per effetto di un arpione! Per uccidere un Alien con un arpione dovremo perciò colpirlo al cranio o nella parte superiore del torace. Il Lancia-arpioni è in grado di mutilare i Marine o di appenderli alle pareti, ma in ogni caso il suo effetto è SEMPRE letale: la vittima morirà comunque.

Plasmacaster

Il Plasmacaster è un'arma a puntamento automatico; insieme alle Lame, è l'unica arma il cui utilizzo non determina la disattivazione del dispositivo mimetico del Predator. Per ottenere il meglio da questa arma dovremo utilizzarla nella giusta modalità visiva. Qualsiasi nemico inquadrato in una particolare modalità di visione sarà automaticamente preso di mira dal Plasmacaster. Di base quest'arma spara una scarica a basso potenziale. Per aumentarne l'effetto, teniamo premuto il [PRIMO PULSANTE DI FUOCO]. Vedremo accadere due cose: 1) il livello di energia della nostra interfaccia diminuirà; 2) la piccola barra rossa sul computer da polso del Predator salirà. Quando lasceremo il [PRIMO

PULSANTE DI FUOCO], il raggio partirà in direzione del bersaglio. Per mezzo del [SECONDO PULSANTE DI FUOCO] potremo aumentare la potenza del raggio senza sparare. L'intera quantità di energia immagazzinata verrà emessa alla successiva pressione del [PRIMO PULSANTE DI FUOCO]. Attenzione: il puntamento automatico richiede tempo e gli Alien si spostano molto rapidamente. Quest'arma è quindi più adatta a tiri di precisione a distanza che al combattimento ravvicinato.

Disco

Questa fantastica arma simile a un frisbee conclude l'arsenale del Predator. Come il Plasmacaster, si serve di un sistema di puntamento automatico basato sulla modalità visiva utilizzata. Se non viene inquadrato alcun bersaglio, il Disco si limita a volare in linea retta. Una volta inquadrato un bersaglio, premendo il [PRIMO PULSANTE DI FUOCO] gli lanceremo il Disco. Di norma il Disco uccide istantaneamente quando colpisce il bersaglio. Se lo manca tenta di tornare indietro. A volte, però, il Disco finirà per piantarsi in un muro. In quel caso, se riusciremo a raggiungerlo, non dovremo che toccarlo per raccoglierlo. Se tuttavia il Disco dovesse risultare irraggiungibile,

Il predator!

I Predator sono una razza di selvaggi cacciatori galattici, decisi a scovare le prede più toste e a giocarsi il tutto per tutto nelle loro cacce.
I Predator sono forti e agili, anche se non raggiungono le prestazioni fisiche degli Alien. Hanno però a proprio vantaggio un notevole arsenale che varia dalle armi più primitive a quelle più tecnologiche. La loro ferocia e la loro forza li mettono in vantaggio rispetto ai Marine, mentre le loro armi li avvantaggiano rispetto agli Alien.
Il pannello del Predator comprende Salute, Energia di Campo e, quando necessario, le munizioni del Lancia-arpioni.

1. SALUTE: espressa in punti percentuali
2. ENERGIA DI CAMPO: espressa dalle cifre blu
3. MUNIZIONI DEL LANCIA-ARPIONE: il numero di arpioni disponibili

Consigli per il predator

1. Utilizzando il Campo Mimetico insieme allo zoom il giocatore sarà in grado di abbattere i nemici da lontano.
2. È importante conoscere i limiti del Campo Mimetico. Il mimetismo è reso meno efficace dal movimento. Le porte automatiche si aprono anche davanti al Predator invisibile, rivelandone la posizione. In condizioni di forte illuminazione, le irregolarità del campo mimetico risultano maggiormente visibili.
3. A volte servirsi della modalità visiva sbagliata può essere utile! Utilizzando la modalità adatta per cacciare gli umani rischieremo che un Alien si faccia sotto senza che noi possiamo scorgerlo.
4. Il MediComp consuma molta energia; sarà quindi bene usarlo prima di raccogliere una nuova Unità di Energia.
5. Per sfruttare l'auto-caricamento le armi ad alta energia e l'equipaggiamento dovranno essere utilizzati al minimo.

potremo 'richiamarlo' per mezzo del [SECONDO PULSANTE DI FUOCO]. Questo sistema consente di richiamare il Disco, ma consuma un sacco di energia.

EQUIPAGGIA-MENTO

Ecco gli elementi disponibili in tutti i livelli.

Unità di Energia di Campo

Il sistema di energia del Predator si ricarica con il tempo se non vengono utilizzati dispositivi che consumano energia. Rimanendo invisibile, per esempio, il Predator non consumerà né acquisterà energia. Nascoste lungo i vari episodi del gioco, tuttavia, ci sono alcune unità di energia di campo che consentiranno una ricarica completa e istantanea.

Campo Mimetico

Se attivato, questo dispositivo rende il Predator praticamente invisibile a occhio nudo. Consuma la stessa quantità di energia che si rigenera automaticamente con il tempo: se rimarremo invisibili, quindi, il nostro livello di energia rimarrà invariato a meno che utilizziamo un'unità di energia di campo. Il Campo Mimetico non è tuttavia infallibile. Viene infatti disturbato dal contatto con l'acqua, se per esempio piove o entriamo in una pozzanghera. In questo caso andrà disattivato, altrimenti non potrà più funzionare fino alla missione successiva. I Marine possono a volte vedere un Predator mimetizzato. Ciò accadrà in particolare se commetteremo errori stupidi come urtarli o aprire una porta posta sotto la loro sorveglianza... Il Campo Mimetico non ci consente di nasconderci agli Alien: i loro sensi basati sulle tracce dei feromoni permettono loro di individuare facilmente un Predator mimetizzato.

Modalità visive

Il casco del Predator gli consente di potenziare la sua vista, permettendogli di percepire diverse bande dello spettro elettromagnetico e facilitandogli così l'individuazione della preda. La pressione di un tasto ci permetterà di passare da una all'altra delle tre modalità visive disponibili: una serve per rilevare le tracce termiche prodotte dagli umani, la seconda per rilevare le sorgenti elettriche. In questa modalità gli Alien brillano come insegne al neon: sono come delle gigantesche batterie, ecco la ragione di tutto quell'acido. L'ultima modalità visiva permette di rilevare i Predator e i loro strumenti tecnologici. Alcune modalità visive aiuteranno il Predator anche a 'vedere nel buio'.

Zoom a lungo raggio

Un'altra funzione del casco del Predator gli consente di zoomare le vittime più lontane, per colpirle più facilmente. Sebbene non sia una tattica utilizzata con particolare frequenza dai Predator, ha comunque un posto nel loro arsenale. Utilizziamo i tasti [ZOOM IN] e [ZOOM OUT].

Medicomp

Permette al Predator di curarsi utilizzando soltanto la quantità di Energia di Campo di cui dispone. Una volta attivato il MediComp, il [PRIMO PULSANTE DI FUOCO] fa sì che una quantità notevole di energia venga utilizzata per restituire forza al Predator, riportando la sua salute al 100%. In alternativa, se il Predator prende fuoco, la pressione del [SECONDO PULSANTE DI FUOCO] attiverà una sorta di sistema anti-incendio, utilizzando una quantità molto inferiore di energia.

Gancio

Come il Jet Pack del Marine, NON è un'arma normalmente disponibile. Premendo il pulsante il Gancio viene sparato, si pianta e 'trascina' quindi il Predator; premendo una seconda volta il pulsante, il gancio si stacca. Si può utilizzare soltanto su oggetti inanimati.

ALIEN

CAPACITÀ

Gli Alien sono molto più rapidi sia dei Predator sia dei Marine coloniali e sono in grado di compiere balzi molto più lunghi. Inoltre, gli Alien sembrano in grado di spostarsi su qualsiasi superficie con la stessa facilità che mostrano sul pavimento... muri, pavimenti, soffitti: per gli Alien non c'è alcuna differenza. Per aderire a qualsiasi superficie, il giocatore non dovrà che tenere premuto il pulsante [ACCUCCIARSI]. Gli Alien possono cadere da qualsiasi altezza senza subire alcun danno.

Super-balzo

Pur essendo di per sé un ottimo saltatore, l'Alien è in grado di saltare ancora più in alto se si accuccia prima di spiccare il balzo.
Per farlo occorre tenere premuto il pulsante [ACCUCCIARSI] e quindi saltare; è un sistema particolarmente utile per saltare direttamente sul soffitto.
Con questo metodo l'Alien è in grado di saltare facilmente per l'altezza di tre o quattro piani con un singolo balzo.

Visione di Navigazione e di Caccia

L'Alien percepisce il mondo circostante in modo diverso rispetto a un essere umano o a un Predator. Il modo in cui l'ambiente si presenta al giocatore è simile alla visione attraverso una lente convessa. Inoltre, l'Alien vede il mondo per lo più in modalità 'da caccia': lo schermo è simile a quello che apparirebbe al giocatore che utilizza il Marine... con la notevole differenza che tutte le prede emettono tracce di feromoni che appaiono agli occhi dell'Alien come aloni colorati che circondano le sue potenziali vittime. Il colore dell'alone dipende dalla specie: blu per gli umani, verde per i Predator e rosso per gli altri Alien. Questo impedisce alla maggior parte dei nemici di nascondersi nel buio.
Gli Androidi, comunque, non emettono feromoni e non sono quindi circondati

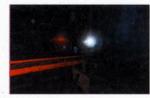
La missione passo per passo!

Missione del Predator n.1: Waterfall

1) All'inizio ci troveremo in cima alle scale. Mimetizziamoci e procediamo verso la ringhiera. Potremo cambiare modalità visiva per individuare gli umani: vedremo sfumature di blu e gli umani risalteranno come tracce di calore.
2) Zoomiamo e uccidiamo i due marine che pattugliano la zona. Se utilizzeremo il Plasmacaster rimarremo invisibili, mentre facendo fuoco con la maggior parte delle altre armi il dispositivo mimetico verrà disattivato.
3) Saltiamo giù: ricordiamo che non corriamo alcun rischio di farci male cadendo, a meno naturalmente di finire su qualcosa di letale in sé, come per esempio il piombo fuso... Azioniamo l'interruttore ai piedi delle scale. Entrando nel tunnel incontreremo un numero maggiore di umani, ma dovremo comunque ritornare qui per proseguire. Un buon cacciatore, però, non rifiuta mai un po' di esercizio... Qui intorno dovremmo trovare un paio di Field Charge. Se avremo subito danni, prima di raccogliere un Field Charge faremo bene a servirci del nostro MediComp per rimetterci in sesto. Il MediComp consuma infatti un bel po' di energia.
4) Ritorniamo indietro, in cima alle scale e saltiamo al di là della ringhiera raggiungendo la sporgenza a destra, poi spicchiamo un salto in corsa per raggiungere la sporgenza successiva.
5) Varchiamo la porta e rendiamoci invisibili: sarà una buona idea, perché troveremo lì annidato un altro Marine. Uccidiamolo nel modo che preferiamo: se saremo invisibili dovremmo riuscire ad avvicinarci furtivamente a lui e

a eliminarlo con le nostre lame da polso. Se vorremo prendere la sua testa come trofeo dovremo usare l'attacco secondario della lama da polso mentre la testa del cadavere si troverà esattamente al centro dello schermo. Se ci riusciremo, potremo lanciare un grido di vittoria!
6) Attenzione! Un altro Marine è annidato in cima alle scale davanti a noi. Se avremo disattivato il dispositivo mimetico, probabilmente ci vedrà.
7) Procediamo salendo le scale e andiamo avanti fino a raggiungere un'altra scalinata discendente. Questo è il secondo livello di sicurezza. Uccidiamo i due marine che sorvegliano l'area.
8) Proseguiamo scendendo le scale e varchiamo la porta a destra. Svoltiamo a destra e scendiamo le scale. Rendiamoci invisibili, varchiamo la porta e uccidiamo i due marine che sorvegliano l'area.
9) Azioniamo l'interruttore a destra. Voltiamoci, attraversiamo nuovamente la porta e risaliamo le scale.
10) Proseguiamo diritti, varchiamo la porta e saliamo le scale. Ci ritroveremo in una stanza con una vasca d'acqua.

11) Avviciniamoci alla porta a destra, azioniamo l'interruttore e la porta si aprirà. Attraversiamola, saliamo le scale e proseguiamo diritti attraversando la sporgenza. Fermiamoci all'altra estremità
12) Procediamo verso il ballatoio. Proseguiamo ancora: il ballatoio si aggancerà all'estremità opposta. Fermiamoci prima di scendere le scale.
13) Rendiamoci invisibili e scendiamo le scale, uccidendo il Marine di guardia. Varchiamo la porta nell'angolo nordovest e saliamo le scale.
14) Entriamo nella stanza e uccidiamo i Marine di guardia. Entriamo attraverso la porta vicino alla base delle scale e azioniamo l'interruttore: la porta si aprirà.
15) Entriamo nella stanza con il Power Loader al centro e uccidiamo i due Marine.
16) Procediamo attraverso il passaggio nell'angolo nordovest e scendiamo le scale, uccidendo il Marine in fondo.
17) Proseguiamo diritti attraverso il corridoio ed entriamo nel passaggio a destra. Dovremmo riuscire a sentire la cascata. Azioniamo l'interruttore per aprire la porta. Proseguiamo diritti scendendo le scale fino alla cascata.
18) Saliamo le scale a destra e azioniamo l'interruttore per chiamare l'ascensore. Saliamoci e lasciamo che ci conduca in cima.
19) Scendiamo dall'ascensore e facciamo attenzione al Marine. Azioniamo l'interruttore della porta e varchiamola per concludere il livello.

da alcun alone. In condizioni di illuminazione molto scarsa o assente, il giocatore potrà passare in qualsiasi momento alla modalità 'di navigazione', premendo il tasto apposito.
Questa modalità consente all'Alien di vedere al buio, ma a una distanza limitata. L'effetto collaterale è costituito dall'assenza di aloni intorno alle prede; questo, unito al limitato campo visivo, significa che il giocatore dovrà fare attenzione a non finire addosso a un nemico senza vederlo!
Per quanto possa apparire impressionante, questo insieme di capacità lascia comunque l'Alien privo di attacchi a lungo raggio, costringendolo a entrare in contatto diretto con la sua vittima. Malgrado la loro estrema velocità e resistenza, gli Alien sono vulnerabili alle armi più potenti dei Marine e dei Predator.

ARMI

L'Alien non dispone di una vasta scelta di armi come gli altri personaggi: l'attacco con gli Artigli e quello con la Coda sono disponibili in qualsiasi momento, mentre l'attacco con le Fauci si verificherà solo in circostanze specifiche e non richiederà comunque la scelta di un"arma diversa' da parte del giocatore.

Attacco con gli artigli
Premendo il [PRIMO PULSANTE DI FUOCO] si determina un rapido e preciso movimento degli artigli. Questo attacco è molto più rapido e quasi altrettanto potente di quelli del Predator e può facilmente uccidere un umano indifeso in un solo colpo. Inoltre, consente all'Alien di ottenere un po' di energia in più facendo a pezzi il cadavere della vittima. La quantità di energia guadagnata dipende dal livello di difficoltà prescelto.

Attacco con la coda
La coda dell'Alien è in grado di infliggere colpi ancora più potenti di quelli degli artigli. La coda può essere utilizzata in due modi: premendo una volta il [SECONDO PULSANTE DI FUOCO] faremo sì che la coda colpisca il nemico più vicino, mentre tenendo premuto lo stesso pulsante faremo sì che la coda si arrotoli, accumulando una maggiore potenza che verrà liberata quando lasceremo il pulsante.

Attacco con le fauci
Questo è più di un semplice attacco per l'Alien: rappresenta anche il suo modo per riacquistare energia. Quando un Alien è abbastanza vicino all'obiettivo e posizionato correttamente, con la vittima esattamente al centro dello schermo, nella parte superiore e in quella inferiore dello schermo appariranno le mascelle, a indicare la possibilità di sferrare un attacco con le fauci. A questo punto il giocatore non dovrà che premere il [PRIMO PULSANTE DI FUOCO]. Se l'attacco avrà successo, l'energia dell'Alien verrà interamente ripristinata e potrà perfino superare il suo normale livello massimo per un breve periodo di tempo. Un attacco con le fauci ha sempre esito letale. Il Predator è troppo forte e troppo protetto per essere ucciso con un attacco di questo tipo; gli Alien lo sanno bene e i giocatori noteranno che le mascelle dell'Alien appaiono sullo schermo soltanto quando il Predator è stato indebolito e reso vulnerabile all'attacco con le fauci. Attaccando con le fauci un cadavere sarà possibile ottenere una certa quantità di energia, inferiore a quella ottenibile da una vittima viva ma superiore a quella che si guadagna facendo a pezzi un cadavere. Gli Alien non possono attaccare con questo sistema gli Androidi e altri oggetti che rappresentano una minaccia ma non una potenziale preda.

Alien!

Il sistema di controllo dell'Alien è di gran lunga il più semplice e rispecchia la natura primitiva di questo essere. L'Alien non dispone di armi... perché è lui stesso un'arma.
Il segnale luminoso blu alla base dello schermo indica l'energia dell'Alien. Quando questa è al 100%, il segnale copre l'intera estensione dello schermo.
Quando l'Alien subisce dei danni, il segnale inizia a farsi più breve e sbiadito. L'Alien è comunque in grado di superare il suo normale livello di energia per brevi periodi di tempo, raggiungendo uno stadio di frenesia distruttiva. In questa fase, il segnale luminoso diventerà bianco.

Consigli per l'Alien!

1. Gli attacchi dell'Alien alle spalle non sono altrettanto potenti di quelli frontali.
2. L'Alien è in grado di muoversi molto più in fretta del sistema di puntamento automatico di qualsiasi arma.
3. È fondamentale imparare l'uso del balzo, che consentirà al giocatore di sottrarsi in un baleno dalle situazioni più insidiose.
4. Restiamo appesi nelle zone e negli angoli più bui ed esercitiamoci ad avventarci di sorpresa sui nemici. Attacchiamo dall'alto!
5. Un Alien che corra sul terreno in linea retta in direzione di un Marine o di un Predator ben armato ha poche probabilità di sopravvivere.
6. Con tutti i balzi, le giravolte e le arrampicate, è molto importante mantenere la cognizione dell'alto e del basso!

La missione passo per passo!

Missione dell'Alien n.1: Temple

2) Attraversiamo il tunnel: ci troveremo di fronte alla statua del Face Hugger. In effetti, avremo appena percorso strisciando la proboscide di pietra della statua!
3) L'unica via d'uscita da qui si trova in alto sul muro davanti a noi. Premiamo il pulsante per accucciarci e arrampicarci e procediamo per scalare il muro.
4) Raggiunta l'apertura, attraversiamola e ci ritroveremo nella caldaia. Non avviciniamoci alle fiamme: aggiriamole a sinistra e arrampichiamoci su una delle due colonne.
5) Ora potremo attraversare le aperture in cima alle colonne. Entriamo in una delle due colonne per raggiungere la stanza successiva. Esaminiamone il soffitto: troveremo due passaggi bloccati. Distruggiamo la grata di pietra ed entriamo in un passaggio.
6) Troviamo le due colonne a spirale e superiamole: potrebbe essere necessario arrampicarci per raggiungerle e superarle. Proseguiamo fino a incontrare un muro con due sottili aperture da entrambi i lati rispetto a noi. Una di esse conduce alla caldaia già visitata. Entriamo nell'altra e proseguiamo fino a raggiungere una stanza con dei tubi.
7) Arrampichiamoci fino al soffitto e distruggiamo i piloni che sostengono i grossi massi. In questo modo il fuoco si spegnerà e potremo proseguire verso il basso.
8) Ritorniamo nella posizione del punto 6), che potremo raggiungere in più modi. Una volta lì potremo imboccare il passaggio che in precedenza portava al fuoco, ora spento.
9) Lasciamoci cadere nell'apertura che in precedenza ospitava il fuoco. Non preoccupiamoci della caduta: siamo Alien, un salto non potrà farci male. Atterreremo su una superficie piatta.

10) Da qui, accucciamoci e arrampichiamoci intorno al bordo e saltiamo giù nella grande stanza dove incontreremo i nostri primi umani. Facciamo attenzione a quanto ci circonda: dovremo ritornare qui più tardi. Alcuni degli umani sono civili e quindi uno scherzo da fare fuori, ma altri sono armati e ci sono anche diversi Marine Coloniali. Il nostro obiettivo sarà di azionare l'ascensore per accedere al tempio inferiore.
11) Per azionare l'ascensore dovremo prima sbloccare i laboratori 1 e 2. Dall'ascensore potremo imboccare due strade. Dovremo trovare i computer di sicurezza che bloccano i laboratori e distruggerli. Purtroppo, il computer è protetto da armi a puntamento automatico. Se esploreremo con attenzione la zona troveremo una rete di tunnel che ci condurrà alle spalle delle armi automatiche. Da questa posizione potremo distruggerle facilmente. I computer di sicurezza che controllano le porte dei laboratori sono in alto sul muro e sono di colore rosso. Ci sono due computer di sicurezza per ciascun laboratorio: dovremo localizzarli e distruggerli entrambi per aprire ogni laboratorio. Quando lo avremo fatto riceveremo un messaggio che ci dirà quale laboratorio avremo aperto. Dovremo comunque aprirli entrambi.
12) Ritorniamo quindi nel punto in cui abbiamo incontrato i nostri primi umani e proseguiamo salendo le scale. Andiamo avanti, oltre l'ascensore, fino a un punto in cui dovremo disattivare altri due computer di sicurezza per aprire l'altro laboratorio. Ancora una volta, un messaggio ci dirà quale laboratorio avremo aperto una volta che avremo distrutto entrambi i computer.
13) Ritorniamo all'area dell'ascensore centrale ed entriamo in uno dei due laboratori; dopo entreremo nell'altro. Facciamo attenzione agli Androidi: non brillano e sono più difficili da individuare rispetto agli umani. Sono anche più difficili da eliminare e continueranno a spararci anche se rimarranno con un braccio solo. Per attivare finalmente l'ascensore dovremo distruggere i tubi che pendono dal soffitto, collegati con grossi computer. Ripetendo l'operazione in entrambi i laboratori attiveremo l'ascensore.
14) Una volta raggiunto l'ascensore, facciamo attenzione ai due Marine di guardia in basso. Uccidiamoli rapidamente. Troveremo quindi due porte. Per aprirle, distruggiamo i monitor di sicurezza lì accanto. Varchiamo la porta a destra dell'ascensore.
15) Uccidiamo tutti, saltiamo giù e uccidiamo il Marine. Noteremo altre due porte. Ancora una volta, varchiamo quella a destra dell'ascensore.
16) Oltre la porta troveremo una grande stanza con colonne che sporgono dalle pareti. Arrampichiamoci e avviciniamoci al soffitto. Il nostro obiettivo sarà distruggere i due blocchi che tengono aperte le due porte di pietra. Facciamo molta attenzione avvicinandoci ai blocchi dal muro: sono sorvegliati da torrette armate. Dopo aver distrutto entrambi i blocchi questo ingresso verrà chiuso.
17) Troviamo il passaggio che conduce fuori dalla stanza e all'interno della successiva, dove dovremo distruggere un'altra serie di blocchi.
18) Troveremo una porta scorrevole di pietra sul pavimento, vicino all'ingresso bloccato. Scendiamo e uccidiamo tutto ciò che troveremo, quindi scendiamo.

19) Seguiamo il tunnel fino alla gigantesca statua dell'Alien. Arrampichiamoci sulla sporgenza dall'altro lato e dirigiamoci a sinistra, nel punto in cui c'è il tunnel della tana.
20) La tana è costeggiata da celle. Entriamo in una di esse... ed ecco fatto.

ROLLCAGE (PSX)

Password

Per avere accesso ai codici, per prima cosa dobbiamo selezionare l'opzione password dal menu principale. Poi possiamo inserire i seguenti codici:
EEFNIEBA: Circuiti facili
EEFPHMBC: Circuiti difficili
HEMPCMDD: Circuiti per esperti.

BANJO KAZOOIE (N64)

Armi Extra

Per dare a Kazooie un numero doppio di uova andiamo nella stanza del puzzle in Treasure Trove Cove e scriviamo la parola BLUEEGGS.

GLOVER (N64)

Codici

Entriamo nel gioco e mettiamolo in pausa, poi inseriamo lentamente i seguenti codici usando i tasti della macchina fotografica gialla.
Aprire i portali:
U, R, R, D, L, D, U, R
Vite Infinite:
U, U, U, U, U, R, D, R
Hercules: D, D, D, L, L, D, R, L
Froggy: U, R, D, R, U, L, L, U
Tutti i trucchi disattivati:
D, D, D, D, D, D, D, D
Power Ball:
U, D, U, D, U, D, L, U

F1 '98 (PSX)

Pista segreta

Inseriamo 'Cheesy Poofs' nell'opzione per modificare il nome dell'utente. Avremo così accesso a una pista segreta che apparirà sotto l'opzione secret track.

ACTUA SOCCER 3 (PSX)

Squadre bonus

Per accedere a 24 squadre bonus, inseriamo il codice 'PREM CLUB' alla schermata di creazione delle squadre. Per accedere ad altre 24 squadre, questa volta buffe, inseriamo il codice 'TFF TEAMS' alla stessa schermata.

ROLLCAGE (PSX)

Password

Entriamo nella schermata delle opzioni e scriviamo:
FADIKLPS: Scorpio League
IKKIBJPA: Taurus League

CRASH BANDICOOT 3 (PSX)

Casse difficili

Se non riusciamo a trovare tutte le casse del Livello 16 torniamo indietro all'inizio del livello e troveremo quattro casse.

SMALL SOLDIERS (PSX)

Livello segreto

Per raggiungere un livello segreto basta inserire il codice che segue:
⊙, ●, ⊙, ⊙, ●, ●, ●, ⊙

ROGUE SQUADRON (PC)

Password

Iamdolly: Vite infinite
Toughguy: Rende disponibili le armi avanzate secondarie
Maestro: Tutte le musiche
Director: Tutti i filmati
Chicken: Permette di giocare con un AT-ST

ROGUE SQUADRON (N64)

Password

Igiveup: Vite infinite
Toughguy: Rende disponibili le armi avanzate secondarie
Chicken: Permette di giocare con un AT-ST
Deaddack: Tutti i livelli, tutti i livelli segreti e tutti i veicoli
Farmboy: Millennium Falcon (dopo aver inserito Farmboy)
Tiedup: TIE Interceptor (selezioniamo il Millennium Falcon e premiamo destra e poi sinistra per ottenere l'Interceptor dietro il Falcon)

SOUTH PARK (N64)

Password

Theearthmoved: Selezione dei livelli
Fatterknacker: Munizioni illimitate
Fatknacker: Tutte le armi
Assman: Invincibilità
Omgtkkyb: Tutti i personaggi
Bobbybird: Tutti i trucchi

1080° SNOWBOARDING (N64)

Piste segrete

Per una pista extra Deadly Fall finiamo tutte le piste in modalità 'expert'. Per una pista extra Dragon Cave finiamo tutte le piste in modalità 'hard'

MEDIEVIL (PSX)

Codici

Premiamo Start, poi teniamo premuto L2 e premiamo ◄, ●, ▲, ▼, ●, ●, ●, e ●. Le nuove opzioni saranno disponibili nel menu di pausa e includeranno una pratica modalità invincibile e la possibilità di saltare i livelli.

NBA LIVE '98 (PSX)

Menu dei trucchi

Premiamo Up al menu di selezione delle squadre e vedremo apparire le parole 'Start New'. Scriviamo quindi "secrets" e premiamo ● per ottenere il menu dei trucchi. Scriviamo quindi i seguenti codici:
Seaweed
Lizard
Reptile
Scary
Freaky
Cloak way
Eye patch
Monocle
Toque

WCW/NWO THUNDER (PSX)

Password

Sbloccare tutti i lottatori:
Alla schermata dei menu premiamo R1 x4, L1 x4, R2 x4, L2 x4, Select e dovremmo sentire un rumore di conferma.
Modificare la potenza:
Alla schermata dei menu premiamo L2 x4, R2 x4, L1 x4, R1 x4, Select e dovremmo sentire un rumore di conferma. (Nota: Il rosso indica la debolezza e il verde la potenza).
Sbloccare tutti i ring:
Alla schermata dei menu premiamo L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select e dovremmo sentire un rumore di conferma.

WWF WARZONE (N64)

Mosse speciali

Per fare il DDT a due braccia, il colpo speciale di Dude Love e Cactus Jack, scegliamo Dude o Cactus e quando il nostro avversario è sul rosso premiamo Sinistra, Sinistra, Destra, Sinistra-C, Giù-C

CRASH BANDICOOT 2 (PSX)

Trucchi generali

Scudo Extra:
Quando Crash compra la fattoria premiamo ●, ▲ e ricomparirà con una maschera Aku Aku
Combattere i boss:
Se vogliamo combattere i boss, mettiamoci nel punto giusto e premiamo L1, R1, R2, R2 ●, ▲
Vite Bonus:
Per ottenere 10 vite extra andiamo alla seconda warp zone fuori dal livello dell'orso. Vedremo un grazioso orso polare e se ci salteremo sopra 10 volte ci darà 10 vite.

COOL BOARDERS 3 (PSX)

Tutte le piste

Scegliamo la modalità torneo e inseriamo come nome WONITALL

Tutti i personaggi

Scegliamo la modalità torneo e inseriamo come nome OPEN_EM

AKUJI THE HEARTLESS (PSX)

Modalità debug

Teniamo premuto L2 o R2 e premiamo ◄, ▲, ▲, ●, ►, ●, ◄, ●, ▲.

●, ●, ●
Modalità divinità
Teniamo premuto L2 o R2 e ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

V-RALLY '99 (N64)

Tutte le piste e le macchine
Premiamo Start e poi L + R,

Sinistra-C, Destra-C, L + R. Nella schermata principale delle opzioni teniamo premuto Z e premiamo L.

DUKE NUKEM 3D (PC)

Codici
Inseriamo i seguenti codici nel corso della partita:
DNKROZ: Modalità divinità
DNHYPER: Modalità

Steroidi
DNITEMS: Oggetti e chiavi
DNWEAPONS: Tutte le armi e le munizioni
DNKEYS: Tutte le chiavi
DNSTUFF: Tutte le armi, le chiavi e gli oggetti.
DNUNLOCK: Apre e chiude tutte le porte
DNMONSTERS: Attiva o disattiva i mostri
DNCLIP: Fa camminare attraverso le pareti
DNSHOWMAP: Mostra l'intera mappa
DNCASHMAN: Dà denaro se

premiamo la barra spaziatrice
DNCOORDS: Informazioni dettagliate sulla mappa
DNBETA: Stampa 'Pirates Suck!'
DNALLEN: Stampa 'Buy Major Styker'
DNTODD: Stampa 'Register Cosmo Today!'

Bisogna fare attenzione, però, perché DNCLIP può mandare in bomba il computer. Dopo ogni partita è meglio riavviare il computer.

EARTHWORM JIM (PC)

Codici
ITSAWONDERFUL: Vita extra
POPQUIZHOTSHOT: 1000 proiettili
ONANDONANDON: Fa ottenere il numero massimo di prolungamenti della partita

SLAUGHTERHOUSE: Da accesso al primo livello del menu
IDDQD e IDKFA: Ognuno dei due codici mostra una schermata dei crediti diversa
PULSATING: Fa assomigliare Jim a Groucho Marx
SWEATY: Fa crescere le labbra di Jim
PUSFILLED: Fa crescere le antenne a Jim
MALFORMED: Mette gli occhiali a Jim
SLUGFORABUTT: Fa passare una freccia attraverso la testa di Jim

COMMAND & CONQUER: RED ALERT (PSX)

Codici
Bomba A: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Vincere il combattimento: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Eliminare l'oscurità: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Cronosfera: ●, ●, ●, ●, ●, ●
Bomba paracadutata: e, ●, ●, ●, ●, ●

Denaro: ●, ●, ●, ●, ●, ●

GRAND THEFT AUTO (PSX)

Trucco generale
Al livello Liberty City (parte 1 o 2) inseriamo la password 'Blow Me'. Ci darà le coordinate 197.91. Andiamo in questo punto a ovest di Estoria e troveremo due belle sorprese.

BUST-A-MOVE 4 (PSX)

Trucco generale
Premiamo ●, ●, ●, ●, ● nella schermata dei titoli. Sentiremo un suono e vedremo apparire una faccina nella parte in basso a destra dello schermo per confermarci che abbiamo inserito il codice correttamente.

RAYMAN (PSX)

Password

Accesso a Skops: ?2MC9J!GTB
Accesso a Space Mama: T64H5M!?BB
Completare tutti i livelli: OD2KV7WWMD
Tutti i livelli con 99 vite: 492KV3W9XD

Tutto tranne l'ultimo livello: SD3BKFOOMN
Combattere il boss finale: 942KV3W9XD
Finire il livello della grotta: SM!KV7WSXD
Finire il livello della montagna: J5K!ZZC8MD
Finire il livello della musica: J5VLFP58MD
Finire il livello dell'immagine: SX2!ZP58MD
Giocare con 99 livelli: XNB9FM!Z2?

Ho reso sexy la archeologia, non trovate?

PANDEMONIUM (PSX)

Vite e cuori extra
Per ottenere 31 vite, 7 cuori ed essere teletrasportati istantaneamente all'ultimo boss

dobbiamo solo scrivere 'Almabhol' nella schermata delle password.

Password dei livelli
Livello 1: ADEAMIE
Livello 2: EPIJAKCA
Livello 3: FBIJAKCI
Livello 4: KOCCCIEE
Livello 5: NGIAIBJJ
Livello 6: AFACBAIK
Livello 7: FFAIAKDI
Livello 8: PIIAIBCA
Livello 9: AHACBAJC
Livello 10: ELIIAKBC
Livello 11: AIICFAJG
Livello 12: AIICBAJI
Livello 13: FDIIAKDC
Livello 14: AKACBAJO
Livello 15: ADMCFAID
Livello 16: EMIIEKBE
Livello 17: OEIBIBMJ
Livello 18: FAAIAKCE

Password per i trucchi
born free: selezione del livello
coronary: tonnellate di cuori
evildead: i nemici non muoiono.

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com

Games Master

LA GALLERIA DI GM
#26 SOUL REAVER
Games Master

LA GALLERIA DI GM
#27 SOUL REAVER
Games Master

LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE
OPINIONI
MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese provati dagli esperti di Games Master

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

Senti, ci sarebbe un lavoro da fare: ci serve un pilota automobilistico e si dice che tu sia bello sciolto al volante...

DRIVER

▲ Riusciamo a vedere quell'edificio? È Alcatraz! Driver è pieno di punti di riferimento reali.

Avviso a tutti i fanatici dei giochi di guida. Pensiamo di essere i migliori a Gran Turismo? Abbiamo i migliori tempi sul giro a Ridge Racer 4? Siamo in grado di sfuggire ai poliziotti in Need For Speed? Allora è il momento per una nuova sfida.

Driver è diverso da qualsiasi altro gioco di guida. Abbiamo una vasta gamma di "lavoretti" da portare a termine in quattro diverse città americane. Se completiamo una missione con successo, abbiamo accesso alla successiva. Se falliamo, veniamo eliminati.

DISTRUZIONE

Driver è un prodotto degli stessi creatori di Destruction Derby 1 e 2, quindi la guida della vettura è molto intuitiva. Se andiamo a sbattere contro un'altra macchina, i pezzi del nostro bolide iniziano a volare dappertutto, con ovvi danni alla macchina. Ricordiamoci che questa volta guidiamo nelle ampie strade di New York, San Francisco, Miami e Los Angeles, piuttosto che in circuiti stretti e tortuosi. Le città sono rappresentate in maniera accurata, con i loro edifici più famosi e il solito traffico caotico in cui poter sfrecciare a tutta velocità!

POLIZIA!

Dato che le missioni prevedono che ci troviamo alla guida di una macchina dopo una rapina in banca, la distruzione di vari edifici e la consegna di un camion carico di esplosivo, abbiamo poco tempo per distrarci. I poliziotti ci sono subito addosso e solo con dei decisi colpi di acceleratore e con un buon uso del pulsante direzionale possiamo tirarci fuori dai guai. Se guidiamo come una nonnina i poliziotti ci lasciano in pace. Basta fermarci ai semafori e dare la precedenza agli incroci. Se invece ci mettiamo a correre come degli ossessi, la polizia non ci darà tregua negli inseguimenti. Lo stesso capita se ci fermiamo a dare

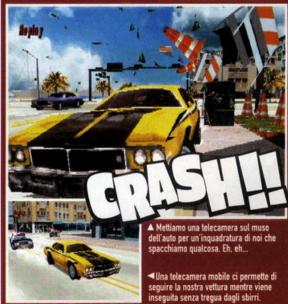
▲ L'opzione per la regia ci permette di muovere l'inquadratura e rivedere la nostra missione da diverse angolazioni. È troppo bello!

1 LUCI! MOTORE! SCONTRI AUTOMOBILISTICI!

Una delle caratteristiche migliori di Driver è la possibilità di rivedere le nostre imprese da altre telecamere poste intorno alla macchina. L'opzione per la modifica delle riprese ci permette di creare un vero è proprio film di inseguimento con le macchine!

▲ Mettiamo una telecamera sul muso dell'auto per un'inquadratura di noi che spacchiamo qualcosa. Eh, eh...

◄ Una telecamera mobile ci permette di seguire la nostra vettura mentre viene inseguita senza tregua dagli sbirri.

▲ Attenzione alle sospensioni nei saliscendi di San Francisco.

▲ Il Golden Gate di San Francisco! Sfrecciamoci sopra come dei matti!

Siamo a tutta velocità in questo vicolo, ► però i poliziotti continuano ad avvicinarsi. Ci vuole una guida più... esperta.

POSTER IN REGALO

GM CAPOLAVORO Games Master

È UN REATO!

Un'altra scaramuccia con la legge. Se proprio non la possiamo battere, almeno facciamole assaggiare un po' di metallo!

DRIVER

DATI ▶ SVILUPPATORE: REFLECTIONS EDITORE: GTI | GIOCATORI: 1 | MISSIONI: 44 ANALOGICO: SI' | CARATTERISTICHE: DUAL-SHOCK ALTRE VERSIONI: PC

2 Giochi di guida!

Oltre al gioco principale, con le sue missioni, ci sono ben sei sotto-giochi. Possiamo sia giocare in queste modalità per metterci alla prova, facendo punteggi alti che possono essere salvati sulla memory card, sia usarli come allenamento prima di buttarci nel gioco vero e proprio.

Survival: Nella modalità Survival siamo noi contro quattro auto della polizia che ci inseguono. Sono programmate per ridurci in mille pezzi il prima possibile. Per quanto tempo riusciremo a mantenere integra la nostra macchina?

Trail Blazer: In questa modalità ci sono una serie di triangoli lungo le strade della città e noi dobbiamo colpirli mentre il tempo scorre. Ogni triangolo aggiunge un secondo al nostro tempo totale. Guidiamo in maniera veloce ma attenta!

Cross Town: Qui dobbiamo scorrazzare per la città per raggiungere dei luoghi stabiliti sulla mappa prima che il tempo termini. Com'è ovvio, il limite di tempo si accorcia man mano che andiamo avanti nel gioco.

Non-survival: L'ovvia punizione per essere riusciti a superare la modalità Survival. Dobbiamo riscaldare il motore e aspettare gli altri due tizi in blu. Il crimine non paga.

Pursuit: La modalità definitiva per quel che riguarda gli inseguimenti automobilistici! Una macchina controllata dal computer cerca di scappare al nostro inseguimento. È terribilmente intelligente, tanto che effettua delle svolte molto furbe per seminarci. Andiamo a prenderla!

Dust Trail: Un normale livello di esercitazione reso più difficile dal fondo stradale sdrucciolevole. C'è un tracciato sterrato per le prove a tempo e la possibilità di fare pratica in queste condizioni di strada. È ideale per affinare le nostre capacità di guida.

▲ Driver: ecco cosa succede quando si uniscono un enorme numero di missioni e di macchine, quattro bellissime città e la miglior manovrabilità delle auto della storia!

▲ Ecco i famosi effetti-luce. È come nella realtà, solo che si tratta di una simulazione!

▼ Non c'è niente di più entusiasmante che sfrecciare nei vicoli facendo volare tutta l'immondizia.

un passaggio a dei ladri che hanno appena svaligiato una banca...

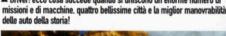
FENOMENALE!

L'aspetto grafico è di primissima qualità. Le auto, in puro stile anni '70, sfrecciano nelle città come in un telefilm di Starsky e Hutch. La pioggia le fa slittare e l'atmosfera notturna è impreziosita da suggestivi effetti luce. Gli effetti speciali sono una delizia per il nervo ottico e la colonna sonora lo è per le orecchie, con la musica anni '70 tipica dei film di quel periodo.

SGOMMATE

In pratica abbiamo quattro città enormi in cui poter scorrazzare, delle macchine bellissime, gli incidenti più spettacolari in circolazione e una serie di missioni segrete da far invidia

▲ Bella carrozzeria, ma chi guida? Fatti vedere, bello!

◀ Err... sembra che il cameraman stia per riprenderci. Facciamo un sorriso!

▼ Questi ignari coni non lo sanno, ma stanno per fare una brutta fine! Ah, ah!

Nella barra dei reati vengono aggiunti i vari crimini che commettiamo durante una missione. ▶

▲ Ooo... Erk... Doink. Maledette taniche di benzina. Chi è il fesso che le ha lasciate qua?

EEEECCCHH!!!

▲ Una macchina volante? No, è solo la polizia che sperimenta come l'aria faccia meno resistenza della strada.

a James Bond. Il fatto è che se non è zuppa è pan bagnato e alcune missioni finiscono per essere un po' troppo uguali tra di loro. Il gioco consiste nel guidare da un punto a un altro, prendendo a bordo i cattivi e scaricando il "malloppo", senza avere i poliziotti alle calcagna. Una barra di stato indica i danni alla nostra vettura e se superiamo il limite siamo fregati. Un'altra indica quanti reati abbiamo commesso e quindi quanto sono incavolati i poliziotti. Infine un'altra barra di stato indica di tutto, dalle condizioni della macchina avversaria che stiamo inseguendo allo stato della nitroglicerina che stiamo trasportando. Vogliamo scendere dalla macchina, prenderne un'altra o iniziare una sparatoria con la polizia? Peccato, non è possibile.

ENTUSIASMANTE

Ma chi se ne frega! È così divertente sfrecciare a tutta velocità lungo le strade che ogni missione diventa una piccola storia. Non ci troveremo mai a guidare nello stesso modo nei tentativi successivi, grazie al realismo e alla varietà con cui sono state realizzate le città. Se non siamo interessati a seguire le varie missioni e la trama generale del gioco, possiamo scegliere tra le altre modalità a disposizione. Ce ne sono cinque più la modalità replay che permette di trasformare un aspirante criminale del volante in un regista di primissimo piano! Un taglio qui, un'inquadratura là e creeremo il nostro Bullit...

▲ Ci sono tanti scenari da distruggere. Come queste belle palizzate bianche. Firulì firulà...

4 Veloci come il vento!

Prima di affrontare il gioco con le missioni, dobbiamo superare un eccezionale esame di guida che si svolge in un parcheggio sotterraneo. Dobbiamo guidare con estrema bravura per impressionare il nostro capo affinché ci dia il primo "lavoro". La prova dev'essere completata nel tempo massimo di un minuto, quindi dobbiamo fare molta pratica prima di affrontare questo test!

▲ Se colpiamo altre macchine o i muri per tre volte, non passiamo l'esame. È meglio allenarsi di più nelle altre modalità di gioco.

◀ Teniamo premuto il pulsante per la partenza di scatto per far slittare le ruote e diamo gas con decisione.

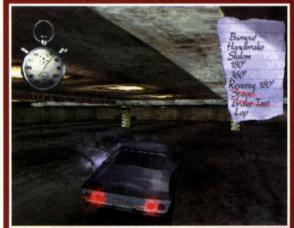
3 Sbirri in vista!

I poliziotti hanno una vista davvero ottima e si guardano attorno come in Metal Gear Solid. Se commettiamo un reato davanti ai loro occhi, siamo fregati.

▲ Non c'è modo di liberarsi di questo poliziotto! È davanti a noi e ci vede benissimo.

▲ Il cono bianco sulla mappa indica dove stanno guardando i poliziotti.

▲ I punti sulla mappa segnalano i poliziotti. Se non ci facciamo vedere, possiamo evitarli.

DATI ▶ FOLLIA: AL MASSIMO ILLEGALITA': TANTA! PIU' VELOCE DI: UN PROIETTILE CRIMINALI: A VOLONTA' PAURA: PER LE STRADE CORAGGIO: TANTO CARBURANTE: ESSENZIALE TURBO: SUPER!

5 Seminiamo gli sbirri!

Se vogliamo ottenere qualche risultato, dobbiamo imparare a seminare la polizia. Il triangolo rosso in basso nello schermo ci indica la posizione dell'auto della polizia dietro di noi, oltre alla sua distanza. Per fortuna, c'è un metodo a prova di stupidità per levarci dai guai. Leggiamo e impariamo!

▲ I poliziotti non si vedono all'inizio della missione, quindi stiamo calmi.

▲ Porca miseria! La polizia ci ha beccato ad andare veloci e ora ci sta addosso.

▲ Se svoltiamo, i poliziotti ci perdono di vista, il triangolo scompare e quindi possiamo scappare! Facciamo un'altra svolta veloce, prima che anche loro girino l'angolo e ci possano vedere.

▲ Benissimo! Un'altra curva e i poliziotti non ci vedono più! Siamo proprio degli ottimi piloti.

► Maledizione! Stavamo trasportando esplosivi e ci siamo lasciati prendere la mano...

◄ In una missione dobbiamo prendere a bordo del nostro taxi un boss del crimine rivale. Dobbiamo fargli venire un colpo con la nostra guida!

INCIDENTI

Tutti questi elementi danno vita a un gioco che in qualche maniera riesce a catturare in maniera perfetta l'atmosfera dei film polizieschi anni 70. Tutte le auto sono a trazione posteriore, il che significa che scodano al minimo tocco dei freni. Gli scenari interattivi danno vita a sequenze davvero esplosive. Le palizzate, i cassonetti dell'immondizia e i pezzi di cartone rimbalzano sulla carrozzeria quando sfrecciamo nei vicoli. La nostra abilità nella guida è sempre messa alla prova dagli incessanti inseguimenti della polizia, quindi a volte è necessario un coraggio folle per levarci dai guai. Una manovra spericolata ci dà una scarica di adrenalina pazzesca. Attenzione però a non sbagliare, se non vogliamo

KA-KA-DUFF!!

▲ Le macchine hanno delle sospensioni molto delicate. Ogni volta che facciamo un salto o urtiamo qualcosa facciamo una bella devastazione.

6 Hazard!

Oltre alle città, c'è una modalità di allenamento che si svolge in campagna, da dove veniamo. Affrontiamo questi tracciati sterrati per migliorare il controllo delle derapate e l'uso del freno a mano prima di affrontare le strade di città!

▲ Se vogliamo, possiamo fare un salto a casa per allenarci un po' quando ci pare, il che non è male.

▲ Lo sterrato era il fondo stradale abituale prima che ci trasferissimo in città, almeno nella storia del gioco.

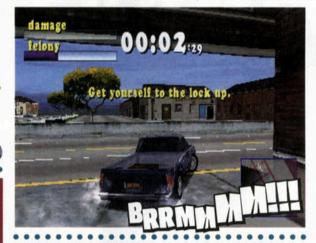
◀ È qui che abbiamo perfezionato le nostre abilità di piloti senza paura.

▲ Alcune missioni si svolgono di notte e ci sono dei bellissimi effetti ambientali.

"Se guidiamo come nonnine, i poliziotti ci lasciano in pace... Se invece ci mettiamo a correre come degli ossessi, la polizia non ci darà tregua negli inseguimenti."

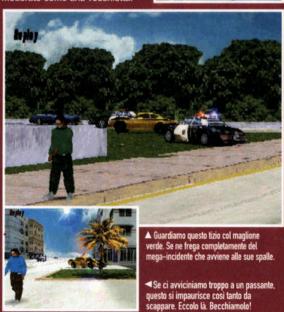
essere urtati per l'ennesima volta da un'auto della polizia. Gli arresti avvengono in questa maniera nel pazzo mondo di Driver. Dato che non ci sono altri esseri umani al di fuori dei passanti, la polizia non può far altro che colpire ripetutamente la nostra auto fino a ridurla a un ammasso di ferraglia. Non ci leggono neanche i nostri diritti, solo bang, bang, bang!

COMPRIAMOLO!

Volevamo un gioco di guida diverso? Abbiamo sperato più di una volta che Grand Theft Auto non assomigliasse a del cibo per cani digitalizzato? Mai avuto il desiderio di guidare come dei selvaggi nelle strade di quattro bellissime città americane? Se una qualsiasi si queste ipotesi fa al caso nostro, Driver è la risposta giusta. Se vogliamo un tocco di malvagità in un gioco di guida, allora non abbiamo scusanti per non andare a comprare questo gioco non appena viene messo in vendita. Quindi buttiamoci a capofitto nel gioco automobilistico più folle, scatenato e "illegale" in circolazione. Driver: non accettiamo imitazioni.

7 PIGLIAMOLI, SE CI RIUSCIAMO!

Oltre alla marea di altre macchine che girano nel traffico cittadino, ci sono centinaia di pedoni e di gente che fa jogging. Sono perfetti per un impeto di follia sanguinaria? No. È impossibile investire i passanti! Dopo il festival sanguinolento di Grand Theft Auto, Driver è moderato come una vecchietta.

▲ Guardiamo questo tizio col maglione verde. Se ne frega completamente del mega-incidente che avviene alle sue spalle.

◀ Se ci avviciniamo troppo a un passante, questo si impaurisce così tanto da scappare. Eccolo là. Becchiamolo!

8 Delinquente di città!

Ognuna delle quattro città è nettamente diversa dall'altra. Perché spendere una fortuna per andare in vacanza in America? Meglio acquistare Driver oggi stesso...

▲ Le soleggiate ma ondulate strade di San Francisco sono state riprodotte fedelmente.

▲ New York ha un'atmosfera più opprimente e oscura, come nella realtà.

DRIVER CONTRO GRAND THEFT AUTO

Come si posiziona Driver rispetto al re dei giochi di guida "criminali": Grand Theft Auto?

il giudizio

aspetto

Gustoso come un bignè e talmente bello dal punto di vista grafico che ci fa uscire gli occhi dalla testa!

giocabilità

Grande come un orso, ma dolce come il miele. È un signor gioco!

longevità

Bello e ampio. Oltre alle 44 missioni, ci sono tutte le altre modalità a cui giocare!

il meglio

Andare contromano su una strada a doppia carreggiata con i poliziotti alle calcagna! Yuhu!

il peggio

Guidare come un vero professionista e poi andare a sbattere a un incrocio contro i soliti guidatori della domenica.

Si tratta di un nuovo tipo di gioco di guida. È incredibile come siano riusciti a mettere tutti questi elementi eccezionali in UN SOLO gioco per la PlayStation.

95%

Se ci piace questo vale sempre la pena farsi una partita a Grand Theft Auto o alle missioni nuove di Grand Theft Auto: London 1969.

IL MIO CD-ROM
2
Amerzone
LA GRANDE AVVENTURA CONTINUA
LA SECONDA DELLE QUATTRO PUNTATE PER ENTRARE NEL FANTASTICO MONDO DEL GIOCO PIU' BELLO DEL SECOLO
L. 24.900

Tutti coloro che amano segretamente il wrestling possono uscire allo scoperto e smettere di vergognarsi: tutine attillate, facce truccate e nomi stupidi stanno per tornare di moda...

WWF ATTITUDE

HUUAAUURRHH!!!

▲ Quando qualcuno è a terra, possiamo fargli qualsiasi cosa. Specie a pagamento.

▲ "Balli?". "È un invito?". "Sì, certo!". "Allora, ballo!".

Avanti, ammettiamolo. Per quanto ci abbia divertito assistere agli incontri di wrestling in televisione, nessuno di noi osa mai parlarne con gli amici per paura di essere preso in giro.

I giochi di wrestling si sono sempre basati sugli elementi più entusiasmanti dell'azione. Acclaim si è spinta ancora oltre, inserendo alcune tra le più pazzesche azioni dentro e fuori dal ring che ci possa capitare di vedere al di fuori di un vero spettacolo televisivo di wrestling.

AZIONE

Se in passato l'utilizzo di una mazza da baseball o di una sedia come arma poteva essere considerato come il limite in un combattimento, prima di aver completato questo gioco ci sembrerà del tutto normale fracassare un televisore sulla testa di un avversario o trasformare la sua tenuta in un cencio insanguinato. I termini 'rapido' e 'furioso' non bastano a descrivere l'azione che si svolge dopo l'inizio di un combattimento.

OPZIONI

Quanti sono, di norma, i tipi di combattimento tra i quali possiamo scegliere in un picchiaduro? Sei? Sette? In WWF Attitude ne abbiamo ben 15. Senza contare, poi, i diversi regolamenti e i diversi ring. Roba da cancellare in un colpo solo tutti i precedenti giochi WWF e WCW. La longevità del gioco è tale che farà in tempo a finire Beautiful prima che scopriamo tutto ciò che WWF Attitude ha da offrire.

A tutto ciò vanno aggiunti decine dei nostri wrestler preferiti. Per la prima volta in un gioco di questo tipo, inoltre, tutti i personaggi riproducono lottatori ancora in attività. In altre parole, in WWF Attitude il divertimento non ha

1 MA TROVATI UN LAVORO SERIO!

I nostri genitori hanno pagato per farci studiare in modo che diventassimo avvocati o funzionari, ma niente da fare: noi abbiamo deciso di scegliere una carriera che offra delle prospettive come quella di diventare un lottatore di wrestling professionista con qualche osso fratturato.

▲ Potremo emarginare i telespettatori terrestri scegliendo la programmazione pay-per-view!

▲ "Ho scelto camicia e cravatta perché sono allergico al tessuto delle tutine..."

▼ Le opzioni sono talmente numerose da creare quasi un gioco nel gioco.

▲ Fantastiche queste esibizioni di ballo contemporaneo!

▲ Provochiamo gravi danni al cranio dell'avversario con questa mossa terrificante.

▼ Sono proprio carini gli oggetti ispirati a WWF Attitude. Il nuovo zaino è davvero originale!

2 Pay-per-view!

Ci è mai capitato di cercare sulle emittenti via satellite un incontro di wrestling? Siamo convinti di poter fare di meglio? Ora potremo dimostrarlo...

▲ Il Re è vivo! Elvis si scontra con Van Morrison per il titolo di Leggenda del Rock.

Con i personaggi più importanti, gli scontri due contro due sono favolosi. ►

▲ Altre opzioni ancora! Chi immaginava che i wrestler conoscessero tutte quelle parole?

▲ Possiamo correre, ma non nasconderci, soprattutto a causa delle corde.

limiti. Potremo perfino combattere contro delle lottatrici, santo cielo: quali altre opzioni di gioco vogliamo? Come? Non basta? Bene, allora... perché non creare il nostro lottatore personale? D'accordo, questa opzione non rappresenta una novità in sé; tuttavia, è la prima volta che oltre a poter disegnare il nostro lottatore abbiamo la possibilità di dotarlo di uno stile di ingresso sul ring con relativa colonna sonora, nonché di un arsenale specifico di mosse da usare durante gli incontri. WWF Attitude ha la scritta "unico" stampata addosso dappertutto.

MOSSE

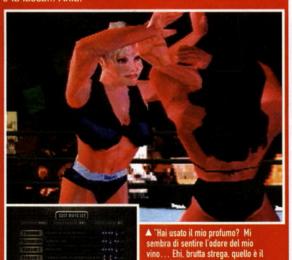
Ogni personaggio dispone praticamente dell'intero insieme di mosse utilizzate dalla sua controparte reale. Di conseguenza, se vorremo trarre il meglio da ciascun personaggio, dovremo fare pratica su qualche centinaio di mosse. Per fortuna potremo richiamare in qualunque momento sullo schermo un menu che riporterà le mosse possibili in ogni situazione. Mettiamo insieme un paio di amici un po' esperti e prima di rendercene conto avremo qualcosa di molto simile a un vero spettacolo televisivo di wrestling.
A giudicare da quanto è possibile fare nel gioco, si direbbe che gli sviluppatori Iguana abbiano trascorso una malsana quantità di ore assistendo a questo genere di spettacoli.

REALISMO

L'ingresso dei vari lottatori, per esempio, è praticamente perfetto in ogni particolare. Frugando ancora nel contenuto del CD scopriremo tutti gli incontri speciali che hanno reso il wrestling così popolare in televisione. Se ciò che ci interessa è spargere sangue, i brutali incontri Hardcore andranno benissimo, mentre per mettere maggiormente alla prova le nostre abilità potremo scegliere le modalità Tornado, Lumberjack e Iron. Insomma, qualsiasi dettaglio del wrestling reale ci venga in

3 SCONTRO DI MEGERE!

Per la prima volta in un gioco di wrestling, potremo far combattere sul ring anche delle donne. Sorpresa, però: niente tirate di capelli, colpi di straccio dei piatti e dita negli occhi, come siamo abituati a vedere nelle risse tra ragazzine. Queste signorine usano tutte le mosse dei loro colleghi maschi. Con tutti quei capelli, però, non ci servirà a molto pestarle sulla testa: dovremo trovare altri punti in cui colpirle. Ho un'idea: facciamo sparire i loro cosmetici e la lacca... Ahia!

▲ "Hai usato il mio profumo? Mi sembra di sentire l'odore del mio vino... Ehi, brutta strega, quello è il mio caffè!".

◄ Potremo modificare a piacere la dotazione di mosse delle lottatrici, includendo devastanti sorprese come la borsettata a distanza.

4 Con grazia e agilità...

I fanatici del wrestling vecchio stile potranno preferire le loro tattiche super-tecniche, ma per noi non c'è niente di meglio che sfoderare qualche mossa devastante. Magari non è proprio a norma di regolamento, ma funziona.

▼ Se tutte le nostre evoluzioni aeree non dovessero avere effetto, potremo sempre ricorrere a un classico calcio al ginocchio.

▲ Afferrando l'avversario per la gola saremo certi di essere in vantaggio!

◄ Assaggia le corde! Usiamo ogni parte del ring per far soffrire gli avversari.

DATI ▶ PERSONAGGI: PIU' DI 30 · PERSONAGGI SEGRETI: PIU' DI 10 · INCONTRI SPECIALI: TANTI · ARMI: CERTAMENTE · INCONTRI: FAI-DA-TE · MOSSE: CENTINAIA · SEGUITI: NON DA ACCLAIM · SANGUE: TANTO

6 Frankenstein!

Il gioco comprende quasi 60 personaggi, ma se non dovessero bastarci potremo sempre indossare il camice del chirurgo e creare con le nostre mani un mostro del tutto nuovo.

▲ Tutti i più grandi campioni di wrestling sono qui, pronti a obbedire ai comandi delle nostre dita.
◄ Potremo perfino scrivere sui calzoncini il nostro simbolo. Proviamo a farlo a casa, con i pastelli!
► Oddio, abbiamo creato un mostro! Però lo abbiamo privato di ogni dignità con questa tenuta da femminuccia.

"Ci sembrerà normale fracassare un televisore sulla testa di un avversario o trasformare la sua tenuta in un cencio insanguinato"

Mi identifico con la massima di Cartesio "Lotto, dunque sono"...

mente, possiamo essere certi che in WWF c'è... con qualche aggiunta.
In parole povere, questo è il più spettacolare gioco di wrestling che ci sia mai capitato di vedere su qualsiasi sistema.
Il realismo della grafica è praticamente fotografico e i personaggi presentano tutti i piccoli dettagli caratteristici dei veri lottatori. Soltanto indossando davvero abiti idioti e massacrando i nostri amici di fronte a un pubblico pagante potremmo ottenere un maggiore realismo.

DI TUTTO, DI PIU'

Le mosse sono opportunamente terrificanti da vedere e sono numerosissime, mentre le opzioni e i tipi di incontro sono praticamente innumerevoli.
In WWF Attitude c'è tutto. Gli appassionati di wrestling lo adoreranno in ogni particolare, mentre gli scettici e chi non sopporta lo sport spettacolare non potranno che impiccarsi dalla vergogna. Questo gioco sarebbe grande in ogni caso, ma il fatto che possa contare sullo splendore e le fanfare del marchio WWF lo rende ancora più entusiasmante.
WWF Attitude è il gioco WWF definitivo ed è decisamente senza rivali. Il wrestling sta godendo di un rinnovato successo di pubblico e WWF Attitude è destinato ad ampliarlo ancora di più, dal momento che verrà apprezzato da un pubblico molto più vasto di quello degli appassionati irriducibili.
Questo è molto più di un semplice nuovo gioco di wrestling. È un gioco di wrestling veramente eccezionale.

▼ Se ti pesco di nuovo a dormire sul lavoro ti spezzo le gambe.

▲ Nel profondo di un'ascella nessuno può sentirti gridare!

5 COME SI FA...

Non c'è niente di peggio che dimenticarsi nel bel mezzo di un combattimento come si effettua la nostra mossa preferita. Ora questo non è più un problema: quando vorremo sfoggiare una mossa speciale non dovremo che premere Start ed esaminare l'elenco delle mosse disponibili.

▲ Resta di stucco, è un barbatrucco! Ecco come si fa un Half Flying Itchy Crab...

▲ Il fotogramma successivo ha a che fare con le parole 'faccia', 'spappolare' e 'tappeto'. Immaginiamo la scena?

SCONTRO DI MUSCOLI...

WWF Attitude è in grado di seppellire tutti i suoi rivali, o questi ultimi saranno in grado di resistergli?

il giudizio

aspetto

Fuochi artificiali, musica pompata, grafica favolosa, sonoro eccezionale. Non gli manca proprio niente...

giocabilità

Mosse mostruose, personaggi mostruosi e un sacco di divertimento. Perfetto.

longevità

Con tutte queste opzioni è difficile credere che questo gioco possa stancare. Può durare una vita.

il meglio

Le opzioni. Sono centinaia. Il gioco di wrestling più completo che ci capiterà mai di provare.

il peggio

Sfoderare una serie di mosse spettacolari solo per vedersi fracassare il cranio con un televisore dall'avversario.

Tutto lo splendore e l'esagerazione del wrestling vero e proprio, con uno stile di gioco solido e qualche trovata divertente. A questo gioco non manca davvero nulla.

94%

Se ci piace questo potrebbe piacerci WWF Warzone, datato ma ancora divertente. Lasciamo perdere i giochi WCW.

Time to Kill? Puah! Ce lo possiamo dimenticare. È arrivato Duke Nukem: Zero Hour e ci offre un nuovissimo mondo in cui seminare distruzione. Non stiamocene qui seduti: alla carica!

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

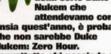
GM CAPOLAVORO

1 Siamo in TV!

Premendo semplicemente il pulsante laterale, possiamo accedere alla TV in alto a sinistra dello schermo di gioco. Ci informa sui nostri obiettivi e su come ci stiamo comportando in generale.

▲ È un metodo utile per informarci su come sta andando la partita.

► Premendo L abbiamo una lista degli obiettivi primari e generali. Molto semplice.

Se dovessimo indicare un titolo della serie Duke Nukem che attendevamo con ansia quest'anno, è probabile che non sarebbe Duke Nukem: Zero Hour. Soprattutto chi possiede un PC sarà in trepidante attesa di Duke Nukem Forever, gioco dallo sviluppo interminabile. Giusto? Beh, forse. Comunque, Duke Nukem Forever non è una grande scelta se non abbiamo una scheda grafica veramente potente. Perciò o Duke Nukem: Zero Hour o niente. Per fortuna questa seconda uscita in altrettanti mesi della serie Duke Nukem non è una "seconda scelta" malvagia. Infatti questo gioco in parte conversione e in parte originale è davvero fantastico.

SALTO IN ALTO

Duke Nukem: Time to Kill per la PlayStation, come ben ricordiamo, era divertente, ma pieno di problemi, non ultimi i deboli tentativi di Duke di effettuare dei salti tipo Lara Croft. Aggiungiamo delle inquadrature incerte e un'ovvia mancanza di varietà di nemici, oltre a una modalità deathmatch per due giocatori lenta come una lumaca, e abbiamo un gioco che non rendeva giustizia alla incredibile storia della serie Duke Nukem. Tutto però è cambiato con Duke Nukem: Zero Hour. Sono scomparse tutte quelle piattaforme che minacciavano di rovinare Duke

▲ Bello. Duke spara con eleganza alle sue spalle.

▲ Spargimento di sangue a volontà. Duke sa bene come usare le armi.

▼ Anche il gioco è molto duro, perciò scene come questa sono molto comuni.

2 Allenamento!

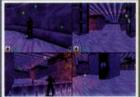
Duke Nukem: Zero Hour inizia con un percorso di allenamento, come in Turok, che ci dà un assaggio delle difficoltà a venire. La cosa più bella è che possiamo tenere tutti i power-up che troviamo per il gioco principale. Utilissimo!

▲ ...nel percorso di guerra. Non facciamo molti salti in Duke Nukem: Zero Hour, ma possiamo imparare le basi in questa fase...

▲ ...dove il primo test riguarda la portata di fuoco e ci permette di prendere confidenza con il sistema di mira. Andiamo avanti...

◄ Una trasmissione dal Duke dell'epoca vittoriana porta il Duke del presente ad allenarsi...

3 E IO TI SPARO!

La modalità a più giocatori, anche se non è al livello di quella di GoldenEye, è comunque molto divertente.

▲ Castlemania. È pieno di muri, l'atmosfera è nebbiosa ed è molto difficile.

▲ Cool as Ice. I pavimenti molto sdrucciolevoli danno un tocco di divertimento in più.

▲ Mind Funk. Si tratta senz'altro di uno dei migliori scenari deathmatch. Le porte dalla forma strana e le superfici bizzarre rendono più difficile vedere avvicinarsi il nemico.

4 Dì le tue ultime preghiere!

Se questo ultimo capitolo della serie Duke Nukem ha ampliato una sezione, è quella delle armi. Grazie soprattutto all'arsenale di Turok, il nostro amico ha a disposizione adesso più opzioni, tutte belle distruttive.

▲ Questa è una delle armi preferite da Duke, basta lanciarla ed esplode. Risultato: fa male. Parecchio.

▲ Non sembra niente di particolare, ma riempie i nemici di piombo.

► Il massimo! Congela i nemici, i quali tremano per un attimo e poi esplodono.

▲ Non fa scena come in GoldenEye, ma l'effetto è dieci volte più sanguinolento. Bello!

► Carichiamo questo gioiellino e saremo in grado di tirare giù interi palazzi. Oh, ovviamente serve anche ad ammazzare i cattivi.

Nukem: Time to Kill, non c'è più la modalità deathmatch e nemmeno le inquadrature "infelici", che sono state sostituite con una gestione delle riprese specifica per Nintendo 64. È presente invece il classico tocco truculento di Duke Nukem. Una pazzesca modalità per quattro giocatori, un paio di nuovi livelli, scene di intermezzo mozzafiato e dialoghi campionati a volontà. C'è di tutto ed è davvero gustoso.

STORIA

La storia è sempre la solita solfa: Duke deve viaggiare attraverso vari periodi storici per eliminare i soliti mostri sanguinari che stanno progettando la conquista... del... mondo. Ovviamente si tratta di un espediente per mettere in mostra il nostro arsenale e ripetere con una certa frequenza: "In faccia o nel sedere, non importa dove ti sparo!".
Va bene così. I livelli ci fanno calare nelle varie epoche storiche, dove anche i nostri vecchi amici, i poliziotti-maiale, si vestono in maniera adeguata. I programmatori di Eurocom hanno così potuto dimostrare la loro abilità con la grafica. Grazie al set di espansione i risultati sono davvero brillanti. Effetto nebbia? Pfff, sparito: basta ammirare i grattacieli delle città. La risoluzione grafica è cristallina fino al cielo!

ENIGMI

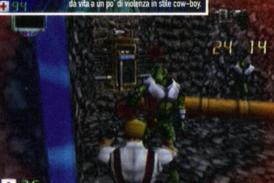
I livelli sono abbastanza simili a quelli della versione per

Duke

In un breve momento di relax, Duke riesce anche a sorridere.

▲ Ooof. Un mare di male. È un vero mondo di pura violenza. Anche Duke piange in questo bell'ambientino.

A bordo del battello a vapore nel Far West Duke dà vita a un po' di violenza in stile cow-boy.

▲ Le stupende inquadrature rendono eliminare i nemici una passeggiata anche quando corriamo.

◄ L'uomo lucertola. Assaggia un po' del mio piombo spacca-teste. Speriamo bene...

► In a World of Ship: il livello si chiama così.

DATI ▶ ARMI: 17 · MONDI: 5 · DIALOGHI: INUTILI · SEGRETI: QUATTRO PER OGNI LIVELLO · DIFFICOLTA': TRE LIVELLI · SANGUE: QUANTO NE VOGLIAMO · RAGIONAMENTO: POCO · VOLGARITA': IN QUANTITA'

5 Un mondo di distruzione

Simile a una versione sanguinaria del telefilm Quantum Leap, Duke Nukem: Zero Hour ci fa viaggiare in varie epoche, tutte con la loro dose di carne da macello e ambientazioni piacevoli. Ecco alcuni dei posti che dobbiamo visitare viaggiando nel tempo...

VICTORIAN

▲ Jack lo Squartatore è in libertà, ma ci dobbiamo preoccupare soprattutto di questi zombi.

▲ Una sparatoria nel presente. I grattacieli non hanno alcun effetto nebbia.

▶ Duke è già in stivali e speroni per questa epoca piena di cowboy e indiani.

▲ Ecco i nemici di fine livello! Dopo essersi liberati di questi mostriciattoli con una bella esplosione, ci si prepara ad affrontare il pezzo grosso!

TITANIC

◀ Bellissimo! Tantissime stanze, una marea di nemici, armi estremamente utili e niente Leonardo di Caprio.

← PlayStation, a parte l'inserimento dell'epoca vittoriana che il Duke a 32 bit non aveva mai esplorato. La differenza maggiore è che Duke Nukem: Zero Hour presenta enigmi nuovi e più intricati. Non ci vuole una laurea per risolverli ma permettono al gioco di prendere una nuova è più interessante direzione. D'accordo, un labirinto di corridoi in una delle prigioni del Far West non è proprio il massimo dell'originalità, ma rimane sempre una sfida. Ci sono anche dei bei colpi di scena, tra cui l'incidente stile Alien in un laboratorio.

AZIONE

L'azione è serrata e veloce, anche se i nemici sono un po' limitati e sembrano avere un'intelligenza artificiale ormai superata da quando è stato pubblicato GoldenEye. Nonostante ciò, la seconda parte del gioco è fortissima, piena di livelli difficilissimi e nemici finali tostissimi. Stranamente, e nonostante il cambio di visuale in terza persona, Duke Nukem: Zero Hour è più simile in generale al Duke Nukem originale che a Duke Nukem: Time to Kill. Il motivo, forse, è che c'è stato un ritorno alla vera essenza della serie: sparatorie scatenate e dirette. Probabilmente è proprio questa la ragione per cui Duke Nukem: Zero Hour è così divertente. Se torniamo indietro con la mente, ricordiamo che Duke Nukem 3D era uno sparatutto in prima persona semplice ma molto entusiasmante. Questo offre nuovi livelli, nuove inquadrature, nuove idee ma la stessa giocabilità del vecchio gioco. È proprio questo, dopotutto, quello che desideriamo più di ogni altra cosa.

Molti livelli sono così oscuri che a malapena riusciamo a vedere noi stessi.

La nitidezza dei fondali è incredibile. È possibile vedere lontanissimo.

6 La parte più difficile!

Ci sono diversi nemici di fine livello che riempiono tutto lo schermo. Iniziamo con una maiale abbastanza stupido al termine della sezione nella città, nel Far West incontriamo questo scorpione gigante, superiamo una brutta sorpresa scozzese nell'epoca vittoriana e terminiamo con la regina madre di Alien...

▲ Un bello scorpioncino. Non è il primo boss, quello è un porco schifoso, ma è grande e duro come una roccia.

◀ Grazie al cielo, Duke ha armi in abbondanza per affrontare il velenoso avversario. Guarda e impara, scarrafone...

LARGO AL RE DEGLI SPARATUTTO!

Ci sono solo altri due giochi sullo stesso livello di Duke Nukem: Zero Hour e sono GoldenEye e Turok 2. Facciamo un paragone.

"Una pazzesca modalità per quattro giocatori, un paio di nuovi livelli, scene di intermezzo mozzafiato e dialoghi campionati a volontà"

il giudizio

aspetto

Un'attenzione particolareggiata ai dettagli, niente nebbia e dialoghi a tonnellate. Davvero notevole.

giocabilità

Uno sparatutto dalla struttura semplice ma le ambientazioni e le inquadrature lo rendono ottimo.

longevità

La seconda metà del gioco è difficilissima e l'eccellente modalità a più giocatori aumenta la longevità del gioco.

il meglio

Far saltare la testa di un nemico con un fucile di precisione. Inutile? Mmm. Divertente? Di sicuro.

il peggio

La mancanza di varietà dei nemici e della giocabilità. Questo gioco non è davvero "intelligente".

Come nello stesso Duke, in questo gioco quello che manca in intelligenza viene compensato dall'arsenale mortifero e da battute gustose.

Se ci piace questo possiamo farci una partita a uno dei tre giochi, molto meno truculenti, della serie Tomb Raider, o magari al primo gioco 3D della serie Duke Nukem.

NESSUNO VI DA' TANTO IN 3 CENTIMETRI

PRODUTTIVITA': • MICROSOFT® WINDOWS 98: ultima versione del sistema operativo Microsoft • MICROSOFT® ACTIVE DESKTOP: per usare applicazioni Internet • MICROSOFT® WORD 97: programma di videoscrittura più utilizzato al mondo • MICROSOFT® WORKS 4.5: foglio elettronico e grafica integrati • MICROSOFT® MONEY 98: per gestire le finanze personali • PB SOFTBAR: telecomando del computer • PRINTMASTER GOLD: per creare grafica ed editoria. • **GIOCHI:** • ACTUA SOCCER 2: LA COPPA DEL MONDO DI CALCIO IN 3D • TOTAL ANNIHILATION: emozionante gioco di strategia in tempo reale • BRAINDRAIN: un puzzle molto intrigante • FALL OUT: avventura per la sopravvivenza in ambiente estremo. • **IL MONDO DEI BAMBINI:** • LITTLE MONSTER A SCUOLA: nel mondo dei libri scolastici • LA CARICA DEI 101: gioco interattivo dai 3 ai 7 anni • LA RICERCA DELLA VALLE INCANTATA: alla scoperta delle origini con Piedino • HERCULES ACTION GAME: Sfida Ercole. • **CULTURA:** • ENCICLOPEDIA OMNIA 97: la più completa Enciclopedia Italiana. • **HOBBY:** •TALK TO ME: per imparare le lingue • AND ROUTE EUROPE: per creare mappe per ogni Paese europeo. • **STRUMENTI:** • NORTON ANTIVIRUS: per scoprire e distruggere i virus • SMART RESTORE: per reinstallare programmi, driver o applicazioni • DOCUMENTAZIONE IN LINEA: documentazione in formato HTML, su disco fisso • PACKARD BELL TUTORIAL: assistenza on line • PC DOCTOR WIN 32 E DOS: oltre 200 livelli di diagnostica • LAPLINK: software per trasferire dati. • **COMUNICAZIONE & INTERNET:** NET 2 PHONE: funzione telefono e Internet • INTERNET EXPLORER 4: lo strumento di navigazione • COMMUNICATOR 4.04: facilita l'uso di tutte le risorse Internet • NETP@SS : un anno di e-mail gratuito • REAL PLAYER 5: plug-in per audio e video online • ACROBAT READER 3.1: per visualizzare documenti in formato PDF • QUICK TIME 3 : plug-in per esperienze multimediali • SHOCKWAVE 6 : animazioni multimediali in 3D • INTERNET COUNTER: contatore per Internet • INTERNET SU CD: per simulare la navigazione senza costi • COMPUSERVE: provider, periodo di prova gratuito in Internet • ITALIA ONLINE: provider, periodo di prova gratuito in Internet • WEB FERRET 1.03: per interrogare i migliori motori di ricerca • MEMO WEB 98: attivi mentre scaricate pagine Web • WEB EARLY 98: velocizza l'accesso al Web

EASY NOTE 3012C

All in one (Cd, Floppy e Batteria integrati) 2.7 KG
Cm 3.5 spessore
Processore Intel® Celeron™ 300 Mhz
Memoria RAM 32 MB
Disco Fisso 4.3 GB
Fax Modem 56K integrato
Lettore CD 24X
Schermo a Matrice Attiva TFT 12,1' SVGA

£. 3.399.000
I.V.A. inclusa

PACKARD BELL presenta al mercato la sua nuovissima linea di notebook con una idea rivoluzionaria di computer portatile.

EASY NOTE 3012C, con processore Intel®Celeron™ 300MHz, ha una dotazione software preinstallata di oltre 30 titoli per soddisfare ogni esigenza di utilizzo oltre ad un corredo Internet esclusivo che lo differenziano da tutti gli altri notebook.

Con EASY NOTE 3012C il computer portatile entra in casa, si trasferisce di stanza in stanza e passa da un componente all'altro della famiglia, a seconda dei suoi bisogni e del suo livello di conoscenza.
TECNOLOGICAMENTE ALL' AVANGUARDIA, ELEGANTE, LEGGERO, FACILE DA UTILIZZARE, SUPERACCESSORIATO: ANCORA DI PIU' CON PACKARD BELL
UN SOLO PC PER TANTI UTENTI.

Packard Bell®

..é il computer che deve imparare dall'uomo
www.packardbell-europe.com • tel.039-62.94.500

Oddio! Come se non ci fossero già abbastanza giochi di Formula 1 per PC, eccone un altro! Orrore: ha anche la parola 'ufficiale' nel nome!

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

1 Sul paraurti!

Nella Formula 1, stare nella 'scia' ha un'importanza fondamentale, più che in tutti gli altri sport automobilistici. In sostanza questo significa che se punteremo verso il retro della macchina davanti a noi, la nostra velocità aumenterà leggermente grazie alla 'scia' lasciata dalla macchina avversaria. Nei sorpassi, quindi, dovremo uscire da questa scia il più tardi possibile.

▲ Avviciniamoci abbastanza da poter leggere cosa c'è scritto sugli adesivi, aspettiamo...

▲ ...fino a sentire l'odore del sudore del pilota, poi scartiamo di lato e superiamolo!

OK, abbiamo capito: è ufficialmente 'ufficiale'. Vista la natura bizzarra dei contratti di licenza, comunque, sono ufficiali anche gli altri giochi.
Per fortuna, Official Formula 1 Racing riesce a essere un gioco di corse a suo modo entusiasmante, anche se non è la simulazione perfetta che attendiamo da tempo.

▲ La paura che la gente veda la colorazione del veicolo lo fa andare come uin pazzo.

▲ Da vedere è carino ma manca del realismo di altri giochi.

MANOVRE

Dall'epoca del debutto del super-spettacolare Grand Prix 2 i giochi di F1 vengono valutati in base alla loro manovrabilità. A questo proposito, se piacerà senz'altro a chi cerca solo un rapido tuffo nelle corse, Official Formula 1 Racing non riuscirà a soddisfare i più fanatici del genere. Malgrado la presenza di modalità di gioco standard e da sala giochi, rimane comunque un gioco leggero. Forse perché si tratta della conversione di un gioco per console, il classico del Nintendo 64 F1 World Grand Prix, ma di fatto è lontano dalla precisione. È una scorribanda rapidissima e divertente lungo i 17 circuiti del Gran Premio mondiale di Formula 1. Non aspettiamoci alcun realismo.

METTIAMOCI LE MANI

Come possiamo aspettarci, prima della gara potremo manipolare ogni minimo dettaglio della nostra macchina nel garage. Gomme, cambio, alettoni e perfino strategie di gara, come la quantità di carburante e il numero di soste ai box: potremo dire la nostra su tutto quanto. In ogni caso, visto lo scarso realismo, anche finendo brevemente fuori strada sull'erba o sulla ghiaia non subiremo le conseguenze negative che potremmo aspettarci. Come F1 di Psygnosis, questo è un videogioco in senso stretto e il tipo di corsa che ci propone è quello che eravamo abituati a vedere sui vecchi cabinati a moneta da bar, più che quello tipico dei computer super-moderni con tanto di scheda 3D.

SCONTRI

Gli impatti, sebbene rari, sono comunque molto spettacolari. Urtando un muro o un avversario in modalità Sim rischieremo spesso di vederci saltare via una ruota o un alettone. In effetti, stare a guardare il nostro super-bolide andare in mille pezzi è quasi altrettanto divertente che affrontare la gara vera e propria: il livello degli avversari computerizzati, tanto, è davvero scarso. Tendono a

▲ Se siamo in testa e vogliamo fare una pausa, basta fermarci alla piazzola di sosta per un picnic.

▲ Tutto ciò che abbiamo sempre sognato: l'aria di campagna, una strada libera e una cassetta di Brian May.

▲ Per rimanere in testa bisogna stare incollati alla traiettoria di corsa ideale.

▲ Strada asciutta e tempo buono: tutto andrà liscissimo.

▲ Infiliamoci dall'interno e urtiamoli sul paraurti, nel più puro stile Schumacher.

2 Ma da dove guardi?

Inquadrature tradizionali? Macché. Grazie alla magia delle telecamere, Official Formula 1 Racing può vantare una serie incredibile di inquadrature alternative. Oltre alle classiche visuali in prima e in terza persona, ricordiamo quella dallo specchietto retrovisore, utile per tenere sott'occhio un avversario, delle telecamere televisive e il capolavoro dell'inutilità: la telecamera del casco...

▲ Non è la visuale ideale per guidare, ma va benissimo per esaminare la carrozzeria...

▲ Delizie grafiche che dispiegano le meraviglie del guardare indietro.

▲ Ecco la visuale del casco, che ci permette appunto di vedere... il casco.

▲ Oh, che brutta giornata... i valorosi piloti di Formula 1 si misurano con la tremenda pressione atmosferica.

▲ La scarsità di dettagli degli sfondi accentua la povertà dell'esperienza di gioco complessiva.

3 Tagliare le curve!

È improbabile che ci riusciamo, ma Official Formula 1 Racing ci permette di tagliare alcune curve, qua e là. In modalità Arcade è abbastanza facile tagliarle dritte passando sull'erba o sulla ghiaia a tutta birra, ma perfino nella modalità Simulation, che dovrebbe essere più realistica, potremo prendere qualche scorciatoia. Potremmo subire qualche danno, ma non avrà conseguenze sulla gara.

▲ Dobbiamo essere davvero popolari a giudicare dalla ressa per piazzarsi nella nostra scia.

◄Se rimanere sull'asfalto è la cosa migliore, una capatina sull'erba ci farà fare prima... e poi, siamo più vicini alla natura, no?

▲ Malgrado il fatto che si tratti soltanto di ragazzi ricchi che corrono in macchina per conto di case produttrici di sigarette, la Formula 1 è amata da un sacco di gente. Forse i piloti sono i nuovi conducenti di bighe, ma Ben Hur aveva più personalità di tutti loro messi insieme...

rallentare a velocità comatose praticamente a ogni curva, permettendoci di superarli con facilità; anche al livello di difficoltà più elevato finiremo ben presto per vincere una gara dopo l'altra.

COMMENTO

Anche in termini di atmosfera il gioco lascia a desiderare: l'assenza di commento è veramente imperdonabile. Non sarebbe stata una cattiva idea inserire un qualche genere di commento. Anche una cosa approssimativa sarebbe comunque stata meglio di niente.

Come sotto tutti gli altri aspetti, però, anche qui a Official Formula 1 Racing manca in qualcosa. Non che sia un brutto gioco, ma è molto al di sotto di quanto ci aspettiamo da Video System e non è all'altezza della maggior parte dei giochi concorrenti. Se quello che ci interessa è un'esperienza di gioco rapidissima ed elementare, siamo a posto. Se però, come è probabile, preferiamo una competizione automobilistica con un po' più di profondità, allora la scelta obbligata rimane Grand Prix 2.

▲ La manovrabilità non è venuta bene, ma almeno gli sponsor si vedono benissimo...

4 grafica a scacchi?

Forse qui ha un bell'aspetto, ma la grafica di Official Formula 1 Racing è tristemente scarsa. Tutto sembra troppo colorato e la folla, in particolare, sembra un semplice ammasso di pixel.

▼Bloccosissimo! I disegnatori hanno optato per uno stile un po' minimalista.

▲ Una cosa non manca di certo in questo gioco: un sacco di immagini di splendide auto da corsa.

CONTROLLO MECCANICO

Una sosta ai box un po' tesa durante il giro di prova, ma finalmente i meccanici hanno concluso la loro valutazione.

	OFFICIAL F1 RACING	GRAND PRIX	F1 '98	MONACO GRAND PRIX
GRAFICA FAVOLOSA	✗	✗	✓	✗
COMMENTO FRENETICO	✗	✗	✓	✓
MODIFICHE ALLE MACCHINE	✓	✓	✓	✓
MANOVRABILITÀ	✓	✓	✗	✗
SENSO DELLA VELOCITÀ	✓	✓	✗	✗

"Official Formula 1 Racing piacerà senz'altro a chi cerca solo una corsa velocissima, ma non soddisferà gli appassionati più accaniti"

il giudizio

aspetto

Grafica sgargiante, interfaccia scarsa e complicata e, incredibilmente, niente commento.

giocabilità

Rapido, frenetico e divertente ma manca del realismo che piace ai veri appassionati.

longevità

Con un po' di esercizio, diventeremo ben presto dei maestri di Official Formula 1 Racing.

il meglio

È sempre molto divertente vedere le luci che si spengono e sfrecciare affianco agli avversari sulla griglia.

il peggio

Le macchine controllate dal computer rallentano fino quasi a fermarsi nelle curve più strette.

Un gioco rapido in stile sala giochi che risente del fatto di essere un po' troppo leggero, anche nella modalità simulazione. Non è adatto ai puristi delle corse.

Se ci piace questo proviamo Grand Prix 2 di George Crammond che è ancora il miglior gioco di Formula 1. Diamo un'occhiata anche a Monaco Grand Prix.

L'ha detto e l'ha fatto. Sega è riuscita finalmente a portarci la sala giochi in casa e ora ci sentiamo vuoti, usati e sporchi. Accidenti a loro!

HOUSE OF THE DEAD 2

▲ Violento? Macché, sono solo scherzetti tra amici... morti.

◀ Qui non serve un colpo alla testa. Si direbbe che qualcuno sia arrivato qui prima di noi.

▼ Un colpo in mezzo alle gambe non è altrettanto efficace ma fa male.

▼ Che bel sorriso... non sembra neanche avere carie.

Da quando le parole 'video' e 'giochi' hanno imparato a volersi bene, c'è sempre stata una netta differenza tra le meraviglie con le quali potevamo divertirci nelle sale giochi e la potenza in termini di pixel che potevamo aspettarci dalle nostre console.

La perfetta conversione dei giochi da sala giochi sembrava un sogno irraggiungibile, una vana speranza. Le console facevano a gara per ottenere risultati sempre migliori in termini di tecnologia, potenza e spesso innovazione. Ora, però, siamo nel 1999: è l'era del Dreamcast, in cui la conversione perfetta è finalmente possibile. La nostra attesa è finita: abbiamo raggiunto il nirvana!

FUOCO!

House Of The Dead 2 non è diverso dal primo House Of The Dead. Chi non ha confidenza con nessuno dei due provi a immaginare una specie di Resident Evil sparatutto in prima persona. Lo stile è quello di Virtua Cop e Time Crisis, in cui i nemici saltano fuori e noi li abbattiamo a colpi di fucile. A pagare per averci sbarrato la strada, però, non saranno malvagi scagnozzi o criminali armati fino ai denti, bensì lugubri spettri e zombi. Il nostro ruolo sarà quello di James, un tipo un po' alla Bryan Ferry coinvolto in una trama da film di serie B che ci viene rivelata dalle sequenze filmate. Con la nostra fedele arma da fuoco dovremo aprirci la strada attraverso una città infestata, salvando gli innocenti e facendo a pezzi i morti viventi. Di sangue verde ne scorrerà parecchio, perché gli zombi non si daranno una calmata nemmeno quando avremo fatto loro saltar via metà testa o parte del torace. Sebbene lo stile di gioco sia decisamente lineare, potremo imboccare diversi percorsi: salvando diversi superstiti avremo accesso a varie direzioni. Se ci muoveremo con attenzione, il gioco potrebbe non ripetersi mai allo stesso modo.
A parte la normale azione arcade, potremo inoltre contare su una modalità Original e su due modalità di allenamento, una delle quali riservata ai boss. Il tutto contribuisce a rendere l'azione di gioco un po' meno prevedibile.

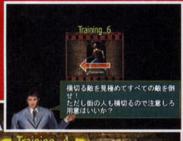
RICCO E SCORREVOLE

House Of The Dead 2 è un gioco davvero frenetico in cui si spara a volontà. La grafica ha tutto ciò che potremmo aspettarci da un titolo da sala giochi: fluida, ricca di dettagli ed estremamente varia. L'azione è rapidissima, estrema e davvero violenta. Sullo schermo apparirà ogni genere di orrore, sostenuto da uno splendido technicolor e da un'animazione impeccabile. Ciò che più conta è però che questo è un gioco difficile perfino al livello di difficoltà minimo. Se non vengono eliminati rapidamente con un colpo preciso alla testa, gli zombi sono in grado di provocare seri danni. Time Crisis è più divertente per una partita occasionale, ma se abbiamo una pistola collegata alla nostra console House of the dead non ha pari.

GRAFICA

In realtà è il massimo sia in termini di grafica sia di risposta ai comandi. È il primo titolo del suo genere per una nuova console e non ci si poteva aspettare niente di meno. Dietro la bella vernice e il sangue, però, cosa

1 Primo premio al tiro a segno

La modalità di allenamento ci permetterà di fare pratica di tiro, per esempio tentando di colpire una rana che salta in un barile. Sì, proprio così.

◀ Ben detto, signore. Siamo completamente d'accordo.

▼ Tutti gli zombi devono morire: anche quelli che si fanno i fatti loro.

▲ Servizio rapido e pulitura vetri in corsa. Stupefacente.

▲ Ecco chiaramente illustrati i rischi che si corrono maneggiando una sega a motore.

▲ Vengono da un balletto televisivo? Un paio di gambe indemoniate cerca di farsi strada...

▲ Kermit è pieno di rancore da quando i Muppet non vanno più in TV...

c'è? Il classico gioco da pistola. Spariamo a delle cose e poi spariamo a delle altre. Poi quando abbiamo finito di sparare spariamo. È chiara l'idea? È un po' ripetitivo, ma cosa ci aspettavamo? Dopotutto abbiamo quello che volevamo: un gioco da sala giochi. I giochi da sala giochi sono studiati per essere intensi, spettacolari sul piano visivo e molto semplici. L'obiettivo è quello di spillare soldi agli appassionati di cinema stufi di fare la fila e ai bagnanti stanchi della spiaggia. Di conseguenza, questi giochi non sono fatti per dare ai giocatori ore e ore di azione intensa e completa; per questo, malgrado tutto il suo splendore superficiale, House Of The Dead 2 rimane un gioco poco profondo. Sul piano tecnico è favoloso e promette certo un futuro radioso per il Dreamcast, ma ottenere esattamente ciò che si chiede non è sempre così piacevole. È come avvicinarsi troppo al sole...

2 Pronti i gladiatori?

Il vecchio adagio 'Quando hai visto uno zombi li hai visti tutti' dice la verità. Perciò, ecco un po' di facce nuove, con tutte le istruzioni su come farle a pezzi.

▲ Sarà anche un mago, ma non è riuscito a fare delle gran magie con il suo aspetto.

▼ Questa specie di idra è un incubo a più teste che potremo eliminare con una serie di accurati colpi in sequenza. Impariamo lo schema e premiamo il grilletto!

▲ 'Non sapevo avessi la forfora...' 'Ma se non ho neanche la testa!'.

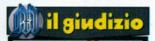
▲ Questo è uno ierofante. Ha la memoria lunga e la proboscide. Il suo punto debole è il cuore, che appare quando gli si apre involontariamente il torace. Sono cose che capitano...

▲ 'Inferocito' e 'sega a motore': una pessima combinazione in cui imbattersi.

▲ Questo drago è particolarmente furibondo perché lo abbiamo chiamato 'femminuccia'. Per colpa di questo malinteso faremo la fine dei ratti...

> Il sangue verde scorre a fiumi: i morti viventi non si placano nemmeno quando si ritrovano con solo mezza testa...

il giudizio

aspetto

Uno spettacolo per gli occhi. La grafica è impeccabile e trasuda classe e sangue in egual misura.

giocabilità

Più rapido di un proiettile, ma dopo un po' diventa ripetitivo e, in ultima analisi, insoddisfacente.

longevità

Per padroneggiare tutti i livelli di difficoltà ci vuole molto tempo, ma lo vogliamo davvero fare?

il meglio

Vedersela faccia a faccia con uno di questi terrificanti zombi.

il peggio

L'incomprensibile audio delle sequenze filmate: 'James, bzbzbzbz...' Ma va? Interessante!

House Of The Dead 2 è come un trampolino: all'inizio è entusiasmante, ma dopo un po' è sempre la stessa storia e fa venire un po' di nausea.

Se ci piace questo... meglio andare in sala giochi, oppure prendere Virtua Cop o Time Crisis. L'ideale, però, è la ricca Die Hard Trilogy.

3 Passaggio segreto!

Se il gioco dovesse diventare un po' ripetitivo potremo sempre fare una deviazione. Salviamo un passante, prendiamo una chiave e davanti a noi si apriranno nuovi spazi di distruzione.

▲ Malgrado la tentazione di sparare al tipo col maglioncino fatto a mano, il nostro obiettivo è il tizio senza un occhio. Chissà perché...

▲ Ma quante doppie punte! Con dei capelli così trascurati meritano davvero la morte!

SPLATTEROMETRO

Dopo aver ripulito il suo taccuino da sangue e frammenti di zombi, il Professor Tifaccioapezzi è pronto a fornirci i dati dalla prima linea.

Sembra che ci sia un'altra isola infestata dai mostri. Purtroppo, però, l'unica cosa davvero giurassica di Blue Stinger è il suo stile di gioco...

BLUE STINGER

▲ L'odore del napalm al mattino fa schifo... si impregnano tutti i vestiti.

▲ Eliot è disgustato quando incontra sua suocera che prende il sole.

▲ Eliot è proprio carino con il suo completino tutto blu.

Non è divertente scrivere recensioni come questa. Potremmo persino dire che è molto spiacevole. Perché? Chiaro, il gioco non è ovviamente così male, perciò non dovrebbero esserci problemi.
Gioca, scrivi, gioca ancora un po' e finisci di scrivere. Invece no. In un momento imprecisato, tra il giocare e lo scrivere questo pezzo, qualcosa è decisamente andato storto. Blue Stinger ha diversi problemi e si trovano tutti sotto la superficie.

AMBIENTAZIONI

Le cose stanno così: Blue Stinger è un buon gioco, ma niente di più. Pescando buone idee a piene mani da giochi come Resident Evil, ci mette nei panni dell'eroe di turno, tale Eliot G. Ballade, che sta investigando sulla scomparsa di un gruppo di scienziati nella classica isola misteriosa.
Come nel suddetto Resident Evil, in Blue Stinger le ambientazioni sono semi-statiche. La telecamera ondeggia e si sposta, quasi sempre con eleganza, ma non possiamo controllarne i movimenti. Abbiamo poi una nutrita dotazione di armi, che vanno dalla normale pistola al fucile al napalm, fino alla sciabola di luce. Infine, c'è un'accozzaglia di mostriciattoli mutanti con cui vedersela. Sul piano della grafica e del sonoro, il gioco è un capolavoro.
I fondali sono poligonali più che renderizzati: il loro aspetto è fantastico. Visto che i livelli sono a base di poligoni, però, non si capisce perché lo stile di gioco non sia più in stile Tomb Raider.

STILE DI GIOCO

I tocchi di classe abbondano. Otterremo denaro ogni volta che batteremo uno degli zombi provvisti di tentacoli. Lo potremo spendere per acquistare una quantità di oggetti presso i numerosi distributori sparsi per i livelli. Ci sono mini-enigmi dappertutto e i livelli sono costruiti in modo da garantirci di non essere mai troppo lontani da una nuova sfida.

IRRITAZIONE

Il problema di Blue Stinger, però, è la velocità con cui i vari effetti grafici iniziano a calare di tono e con cui i livelli, le sfide e gli enigmi finiscono per annoiare. Il guaio di questo gioco è l'assenza totale di suspense, di ritmo e, in generale, di stimoli per l'intelligenza. Il tentativo c'è e, almeno in termini di grafica, funziona anche; quanto

1 Lavoro di squadra...

All'inizio del gioco controlleremo un solo personaggio, Eliot, ma dopo un po' inizieranno a unirsi alla nostra squadra altri personaggi. Potremo quindi passare da uno all'altro in qualsiasi momento del gioco.

ELIOT G. BALLADE

(pronunciato Ba-lard)
Questo è il nostro personaggio iniziale. Svelto, bravo con il fucile e incredibilmente stupido. Niente paura, però: potremo contare su aiuti di prim'ordine, inclusi...

DOGS BOWER

Il classico lupo di mare e il capitano della barca locale è forte ma lento. Conosce tutti i posti più pericolosi e utili dove infilarsi e possiede un'arma spettacolare chiamata Bowgun.

JANINE KING

Responsabile della sicurezza per tutta la base, nostro contatto radio e aiuto fidato in tutte le situazioni più insidiose. Ah, Eliot si allenerebbe volentieri con lei anche negli scontri corpo a corpo...

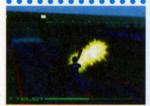
THE ANGEL OF GOOD LUCK

Eliot la chiama così. Il suo vero nome è Nephalim, ma ricorda un po' un gruppo gothic, perciò evitiamolo. Ci segue dappertutto con aria... angelica.

BLUE STINGER

▲ La clinica locale è felice di dare informazioni a proposito dei granchi feroci.

▲ Qui le cose si mettono male, granchi o non granchi…

a giocabilità vera e propria, però, ci sono parecchi buchi. Il fatto che ogni volta che ritorneremo in una zona già ripulita vedremo riapparire i nemici già uccisi risulta irritante, la tráma non offre spunti interessanti: tolti i tocchi di classe sopra ricordati, qui c'è davvero poco in grado di distinguere il gioco dalla massa. Tutti gli sguardi, adesso, sono puntati su Resident Evil: Codename Veronica, che sarà forse il super-gioco di cui il Dreamcast ha tanto bisogno per sfondare. Fino alla sua uscita, tutto ciò che ci rimane da fare è metterci comodi, ammirare tutta questa splendida grafica e domandarci se il nuovo sfidante sarà in grado di mostrare una buona giocabilità. Finora, la situazione non sembra molto incoraggiante..

▲ Più rapido di un fulmine, più veloce della luuuceee! Pazzesco!

▲ Ce ne sarà per tutti, con questo pollo arrosto frutto della bioingegneria.

▲ Presso il centro femminile locale, Eliot ha ricevuto qualche consiglio utile per l'autodifesa.

► Disco inferno! Eliot si scatena sulla pista da ballo: è lui l'anima della festa.

2 Opere d'arte

Ci sono un sacco di gingilli sparsi per Blue Stinger: sbirciando in ogni angolo e su ogni pila di casse, troveremo oggetti come...

CARICATORE
▲ Bello, grande e utile. Se poi abbiamo anche una pistola, è il massimo.

▼ Maglietta da karate
Da utilizzare più avanti. No, inutile, non abbiamo intenzione di rivelare a cosa serve! Abbiamo detto di no! Basta!

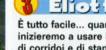
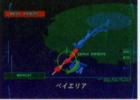
▲ Ora sì che si ragiona. Lo preferiamo ben cotto, il nostro zombi?

▲ Ci sono vari livelli di sicurezza, perciò dovremo sempre tenere gli occhi aperti in cerca di tessere come questa: ispezioniamo sempre i cadaveri, di solito le troveremo lì... puah.

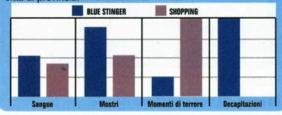
PISTOLA
▲ L'arma più piccola del gioco. All'inizio andrà bene, ma presto vorremo qualcosa di più.

▲ Bevande in lattina per riacquistare energia. Ce ne sono di due dimensioni e si trovano o si acquistano ai distributori.

3 Eliot fa progressi

È tutto facile... quando si sa come fare. Quando inizieremo a usare la funzione mappa il labirinto di corridoi e di stanze a più uscite diventerà molto più chiaro.

▲ Potremo osservare ogni area da tutte le angolazioni, zoomare e allontanare la visuale. Tutto super-tecnologico e modernissimo. Gran cartina, non c'è che dire.

L'ORROROMETRO!

Violenza? Orrore? Capacità di terrorizzare? Vediamo un po' i punteggi e scopriamo se il frutto delle fatiche di Climax può competere con andare a far la spesa con la mamma in una città di provincia!

> In termini grafici e sonori, il gioco è un capolavoro. Le ambientazioni sono poligonali e hanno un aspetto splendido

il giudizio

aspetto
Non male. Un inizio mediocre, seguito da una lunga introduzione in stile gioco di ruolo. Chiaro ma abbastanza elementare.

giocabilità
A volte è difficile seguire le inquadrature più strane, ma a parte questo non è male.

longevità
Non grandissimo, né molto difficile. Potremo completarlo in un fine settimana e sarà difficile che ci rigiocheremo.

il meglio
Far saltare via la testa a un mostro e poi andarla a cercare. Poi bisogna fare la risata di Nelson, il bullo dei Simpson: ha-haa!

il peggio
Andarsene da un posto per poi scoprire, al ritorno, che tutti i mostri morti sono risuscitati.

Un buon gioco, ma niente di speciale. Troppo breve, poco più di un demo di grafica. Stiamo aspettando una signora e si chiama Veronica.

Se ci piace questo... meglio aspettare gli incredibili Shen Mue, Undercover o Resident Evil: Codename Veronica.

PlayStation

A qualcuno piace il tennis! Il tennis interessa a qualcuno? Beh? C'è nessuno? Qui fa freddo e stanno arrivando i lupi...

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Tennis!

Smash Court Tennis conduce i nostri giocatori nei meandri del mondo del tennis di strada, con incontri illegali che si svolgono nei posti più impensabili. Roba strana, non c'è dubbio.

▲ Tennis sulle strade di Londra: ricorda il titolo di un pezzo degli Smiths.

▲ Buona idea, fino a quando un nuotatore guardone ha iniziato a sbirciare sotto la gonna di Anna.

▲ L'attività del parco si blocca, quando Smash Court prende il controllo di tutta l'area pavimentata.

▲ Anche la cultura italiana è rappresentata in Smash Court...

Sappiamo tutti di cosa avrebbe bisogno Anna Kournikova. Invece le hanno dato il titolo di un gioco per computer. Strana decisione, che comunque ci offre la possibilità di divertirci con racchetta e palline gialle.

Il seguito lungamente atteso di Smash Court Tennis è finalmente arrivato. L'aria è sempre la stessa a 16 bit, ma questa volta con un pizzico di magia dovuto alla giovane celebrità che gli dà il titolo.

EFFETTO SULLA PALLA

Ciò che rendeva grande l'originale Smash Court Tennis era il fatto che era tutto giocabilità. Mentre altri titoli sportivi fanno sedute di motion-capture con gli atleti in carne e ossa e offrono personaggi completi di problemi psicologici, a Namco interessa esclusivamente tutto il divertimento che si può spremere da un gioco che prevede di lanciare una pallina al di là di una rete. Sono 24 i piccoli allegri campioni della racchetta che potranno partecipare al Grande Slam o, in alternativa, a un torneo di strada. Il gioco è del tutto inoffensivo, fatta eccezione per l'opzione Bomb Blast che trasforma la pallina in una bomba: un tocco di violenza che non guasta di certo. L'unica nota stonata è che la nostra adorata Anna non potrà essere selezionata per le sessioni con le bombe. Siamo sicuri che piacerebbe a un sacco di gente farle qualcosa di esplosivo.

ATTACCABRIGHE

È nell'opzione a più giocatori, però, che il gioco mostra davvero cosa sa fare. I giochi sportivi per console che riescono veramente a scatenare la slealtà e l'odio tra quattro amici sono davvero pochi e Smash Court riesce in qualche misura a colmare questo vuoto.

PURO E SEMPLICE

Questo è l'equivalente della nouvelle cuisine in termini di videogiochi, fiero della propria grafica elementare e della sua scarsità di opzioni.

A meno che non disponiamo di un multi-tap e di una compagnia sempre pronta, però, non avremo un gran rientro dei nostri soldi. I leggeri miglioramenti rispetto all'originale sono sufficienti a renderlo il miglior gioco di tennis in circolazione; dal momento che il tennis però non è altro che buttare una palla di qua e di là da una rete, non si può certo dire che ci aspetti un'esperienza di gioco particolarmente profonda.

▲ Heihachi ed Eddy raccolgono la sfida di Pac Man e Yoshimitsu!

▲ Dominando un po' la rete riusciremo a far fare all'avversario la figura dell'idiota.

◀ Ecco Anna in versione Charlie Brown. Ma quanto è grossa quella testa?

▲ Ah, la deliziosa Anna. Molto più radiosa del suo doppione computerizzato.

▲ Bellissimo prato, ma le macchie d'erba sono tremende da togliere dai vestiti bianchi.

◀ Sola e senza nessuno con cui giocare, Anna non può che gettare la palla contro un muro.

Facce note...

Con un po' di esercizio e una vittoria in un torneo potremo sbloccare alcune facce conosciute che ci terranno compagnia. Alcuni non sono proprio dei tennisti, ma in fondo tutti hanno un hobby.

▲ L'esercizio è tutto. Anna ha bisogno soltanto di qualche attenzione personale.

▲ Voilà! Un paio di amici provenienti da Time Crisis e la ragazza di Ridge Racer Type 4.

il giudizio

aspetto

I personaggi segreti disponibili mostrano una vera attenzione al dettaglio e aggiungono un pizzico di strategia.

giocabilità

Senza fronzoli: l'ideale per i puristi, fianco a fianco con Grand Theft Auto.

longevità

Giocando da soli è ripetitivo da far cadere in coma. Con qualche amico, è tutta un'altra cosa: può durare anni!

il meglio

Quattro giocatori decisi a tutto. Scopriamo il più debole e non diamogli tregua: è la legge della giungla.

il peggio

La grafica. Ometti e donnine stilizzati non sono esattamente una gioia per gli occhi.

Un gioco che ha molto di cui essere fiero. La sua forza sta nella sua semplicità, che tuttavia potrebbe deludere molti di noi, abituati alle delizie visive.

Se ci piace questo proviamo la magia di Sampras Extreme, oppure scegliamo un approccio più infantile allo sport con Everybody's Golf.

L'ultima cosa di cui ha bisogno il Nintendo 64 è uno scarto della PlayStation. Per fortuna Vigilante 8 è molto più di questo.

VIGILANTE 8

Immaginiamo un incrocio tra Interstate '76 per PC e Twisted Metal per PlayStation e abbiamo un quadro abbastanza preciso di cosa aspettarci da Vigilante 8.
Chi ha già giocato a Vigilante 8 nella sua versione per PlayStation sa ovviamente già cosa può offrire questa versione per Nintendo 64.

GRAFICA

Fortunatamente i programmatori di Lexoflux hanno fatto uno sforzo per offrire qualcosa in più ai fan del Nintendo 64. Grazie all'Expansion Pak, Vigilante 8 gira con una risoluzione più definita ed elegante. Diventa un po' confuso quando l'azione inizia a riscaldarsi, ma non sembra fuori luogo se paragonato con le trovate grafiche di Turok 2 e Rogue Squadron. Il gioco prende spunto dal film Mad Max ed è ambientato in una versione alternativa e post-nucleare degli anni '70, condita da musica disco e pantaloni a zampa di elefante. Ci sono numerosi veicoli con due armi che fanno di tutto per distruggersi a vicenda. In pratica la storia sta tutta qua.

GIOCABILITÀ

Il gioco è diviso in missioni, ognuna con un obiettivo preciso, tipo proteggere un distributore di benzina, e dobbiamo sudare le proverbiali sette camicie per eliminare i vari guerrieri della strada, i quali ovviamente cercano di farci fuori. Il divertimento è assicurato, almeno nel breve periodo, dato che il gioco è abbastanza semplice nella sostanza. Ogni veicolo può raccogliere le solite armi: missili, bombe e mine, oltre ai vari power-up speciali, come l'efficacissimo "terremoto dei bassi" che emette un'onda sonora così potente da far muovere la terra, con la conseguenza di far volare in aria i nemici che ci stanno vicini. Brooom!

Guidare con i pantaloni a zampa di elefante è un incubo!

MANOVRABILITÀ

Sfortunatamente la natura instabile delle macchine dà fastidio, perché la guida e gli attacchi non riescono mai a essere precisi come vorremmo. D'altra parte, la modalità multi-player e i vari livelli, dettagliatissimi, aggiungono un certo fascino al gioco. Si può anche spaccare ogni tipo di scenario. Il fatto è che il gioco è semplicemente buono, non eccezionale.
È bello, ben fatto e molto superiore alla versione per PlayStation, ma non supera mai Mario Kart.

◀ Occhio a quell'aereo, ci vuole affettare con le sue eliche. Gasp!

MACCHINE EXTRA!

Se completiamo Vigilante 8 nella modalità Quest per singolo giocatore accediamo a una serie di veicoli bonus da guidare, da uno scuolabus a una cabriolet in puro stile anni '70. Il migliore è però l'UFO: viaggia staccato da terra, vola in alto quando colpiamo un dosso ed è equipaggiato con dei laser letali. Bellissimo!

CAMION!

▲ Il camion spara pneumatici esplosivi contro i nemici. Un bel pensiero.

ALIENI!

▲ Questo è l'UFO. È molto divertente e futuristico.

UFO!

▲ L'UFO vola, che poi è quello che vogliamo da un UFO.

AUTOBUS!

▲ Lo scuola-bus è un po' più lento, anche se è sempre uno schianto.

Super Dreamland 64!

Luxoflux ha incluso in Vigilante 8 un livello speciale per Nintendo 64 chiamato Super Dreamland 64. La grafica è tipica del Nintendo 64, con colori brillanti e castelli, ma si tratta del miglior livello del gioco dal punto di vista visivo.

▲ È un bellissimo sfoggio di grafica per Vigilante 8. Proprio carino.

◀ Che bei maialini! Super Dreamland 64 è un ottimo livello.

▼ Il castello è molto imponente e c'è un ponte levatoio che ci permette di entrarci.

il giudizio

aspetto
Davvero molto carino. Prendiamo un Expansion Pak e regaliamo ai nostri occhi questo paradiso in alta risoluzione.

giocabilità
Troppo semplice per suscitare a lungo il nostro interesse, ma è pieno di divertimento a base di macchine e buone opzioni per più giocatori.

longevità
La modalità per singolo giocatore si può finire in fretta, ma la modalità a più giocatori va sempre bene per farsi due risate.

il meglio
Scoprire l'arma segreta della nostra auto e usarla senza limiti.

il peggio
La strana legge fisica che ci fa volare in aria come mongolfiere invece di restare incollati al suolo.

Vigilante 8 è un bell'aggiornamento di un vecchio gioco per PlayStation, con delle novità per il Nintendo 64, ma lo finiremo in un fine settimana.

79%

Se ci piace questo proviamo Mario Kart 64 per giocare alla migliore modalità per quattro giocatori della storia dell'automobilismo.

TUTTO HA UN LIMITE... X NO!

Un gioco di strategia, un simulatore di volo, un'esperienza unica, tutti elementi che possiamo ritrovare all'interno di X. Iniziate il gioco con un'astronave e qualche soldo, attraverso i quali dovrete riuscire a costruire la vostra fortuna, lavorando come mercenario, facendo il commerciante (è anche possibile contrabbandare armi e droghe), costruendo fabbriche e colonizzando pianeti ancora non sfruttati. La presenza di 6 diverse razze, ognuna con le sue caratteristiche ben definite, vi obbligherà a un diverso approccio a seconda di chi vi trovate davanti. Un gioco davvero infinito, che sicuramente verrà apprezzato da chiunque voglia provare l'ebbrezza di sfidare il mondo, anzi, l'universo!

www.3dplanet.it

PC CD-ROM

Distribuito da

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Scommettiamo che se gli angeli avessero delle pistole, molta più gente andrebbe in chiesa. Ecco un'idea interessante...

REQUIEM

Dannazione!

Requiem è strano sin dal principio: invece di risparmiare i livelli migliori per le fasi successive del gioco, ce li presenta subito, all'inizio, dove ci troviamo a marciare attraverso l'inferno alla ricerca del portale di accesso alla Terra, il che non è certo il più facile dei compiti.

▲ È tutto un po' oscuro, vero? Ci vorrebbero delle lampadine più potenti all'inferno.

▲ Se ci fosse Indiana Jones, direbbe qualcosa sul fatto che non gli piacciono i serpenti.

▲ Non diamoci troppe arie. Il solito lavoro di routine...

▲ Fa un certo effetto vederli pregare e soffrire quando passiamo loro accanto.

Se fossimo degli angeli, ci annoieremmo un bel po' a forza di stare seduti su una nuvoletta. non sarebbe molto meglio imbracciare un bel mitragliatore e ridurre in mille pezzi qualche demone? Ecco dove entra in scena Requiem. Si tratta di un gioco stile Quake, solo che invece di impersonare il solito marine, vestiamo i panni di un tostissimo servitore di Dio con le ali. E le pistole.

GENESI

Il gioco è simile a Half-life, nel senso che non si tratta soltanto di passare da un livello all'altro, ma che la storia svolge un ruolo fondamentale nel massacro. Dobbiamo attraversare l'Inferno per raggiungere la Terra e fermare un angelo caduto di nome Lilith prima che combini qualcosa di estremamente malvagio. Non è difficile come sembra, dato che veniamo guidati nei vari livelli da alcuni membri della resistenza che ci dicono cosa fare. La storia, una delle caratteristiche migliori di Requiem, è terrificante nel vero senso della parola. A differenza di Half-life, i livelli non danno l'impressione di un mondo reale e le armi e i kit medici sono sparsi a caso. Questo riduce un po' l'atmosfera generale.

ARMI

"Dimentichiamoci la storia", potremmo dire, "vogliamo sapere tutto sulle armi", dato che negli sparatutto in prima persona sono fondamentali. Sfortunatamente, sono l'aspetto meno innovativo di Requiem: c'è la solita marea di fucili, lanciarazzi e mitragliatori. Vanno comunque più che bene per assecondare i nostri poteri angelici. Oltre a quelli tipo Ira di Dio ne abbiamo altri che ci permettono di far resuscitare i morti, rallentare lo scorrere del tempo o addirittura "possedere" i nemici.

DAKKADAKKA

La velocità di combattimento è diversa da quella degli altri sparatutto: in pratica veniamo assaliti da orde di angeli caduti a intervalli regolari. Per fortuna siamo molto più tosti di loro e capiamo in fretta che i colpi diretti in testa uccidono immediatamente il demone, trasformandoci in delle specie di falciatrici di demoni. Il problema è proprio qua: un giocatore esperto è in grado di terminare Requiem in pochissimo tempo. Al momento, ci sono talmente tanti giochi simili a questo per PC che, in pratica, un nuovo titolo dovrebbe essere davvero divino per stagliarsi sugli altri. Anche se Requiem non deve bruciare tra le fiamme dell'inferno, è ben lontano dalle porte del paradiso di Half-life.

▲ Non riusciamo a sparare col nostro bel mitragliatore. Che delusione.

▲ Mi sembra che ci siamo un po' allargati con l'Ira di Dio in questo caso.

▲ È ambientato in un periodo futuro sulla Terra. Ecco spiegata la presenza di navi spaziali come questa.

▲ Questo è Lilith, il Cattivo per eccellenza. Tutti insieme ora: booo!

▼ Sangue in ebollizione. Guardiamoli contorcersi.

La mano di Dio!

Abbiamo capito che non siamo esattamente un angelo portatore di pace e amore. Abbiamo invece una serie di poteri divini per eliminare i miscredenti, dal lanciare uno sciame di locuste al far ribollire il sangue dei nemici fino a farli esplodere in mille pezzi. Eggià.

▲ Il potere migliore... riduce la carne in sale!

▲ Liberiamo il nostro potere e... quello inizia a impallidire, vero?

▲ Adesso è defunto, poverino. Ecco la prova che troppo sale fa male.

▲ Ecco fatto! Manca solo un po' di pepe per un condimento a regola d'arte.

il giudizio

aspetto

Una miscela di classe ed eleganza. I personaggi si muovono e muoiono in maniera spettacolare. Gli edifici sembrano fatti col Lego.

giocabilità

Un divertente incrocio tra Half-life e Jedi-Knight, ma non e Dio in terra.

longevità

Troppo breve: i giocatori più esperti dovrebbero giocarlo a livello "hard" o finirlo in pochi giorni.

il meglio

Quando trasformiamo l'ennesimo eretico in sale, facendoci poi una risatina inquietante.

il peggio

Il lancia granate, davvero impossibile da usare. Tsch, tsch, tsch...

Invece di volare nell'alto dei cieli, questo gioco si taglia le ali da solo e cade a Terra verso la mortalità.

74%

Se ci piace questo... **Half-life è il Dio che Requiem prega. Infatti è meglio dedicarsi ad Half-life.**

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 · EDITORE: NINTENDO · IN USCITA A: ORA · DOVE: GIAPPONE · PREZZO: N.D. · GIOCATORI: 1-4 · SVILUPPATORE: ATLUS · ALTRE VERSIONI: NESSUNA

I giochi sullo snowboard? Personalmente crediamo che stanno andando in "discesa libera"!

SNOWBOARD KIDS 2

▲ A questo ragazzetto piace quando si rompono gli impianti di risalita così può fare lo sbruffone.

▲ Facciamo sfoggio della nostra abilità per guadagnare dei soldini per comprarci le armi.

▲ I percorsi secondari poco illuminati sono sempre poco consigliabili.

I giochi di snowboard per noi sono tutti un campionario di maglioni da neve e sfoggio di abilità. Snowboard Kids 2 però sta per cambiare tutto questo. A prima vista, tuttavia, non troviamo grandi sorprese.

Nintendo ha creato quello che le riesce meglio: fondali fantastici, una giocabilità eccellente e dei personaggi molto carini. La giocabilità è un po' più varia grazie alle opzioni di Snow Town dove possiamo provare qualche trucchetto e una versione sulla neve di Paperboy, ma in pratica si tratta di Mario Kart sul ghiaccio. Evviva!

COINVOLGENTE

Un attimo: c'è qualcosa di molto poco chiaro in questa cartuccia grigia piazzata innocentemente all'interno del nostro Nintendo 64. Nella cultura Zulu esiste uno spirito malvagio che si chiama Togalosh. Si tratta di un fantasmino che fa impazzire la gente colpendola ripetutamente per poi scomparire all'improvviso. Succede lo stesso con Snowboard Kids 2. Quando pensiamo di saperci giocare alla perfezione, ecco che qualcuno ci trasforma in un pupazzo di neve o ci dà una padellata in testa. Capiamo lo scherzo e continuiamo. Qualcuno però continua a infastidirci e ci prende a schiaffi per poi scomparire. In pratica raggiungiamo un livello di arrabbiatura tremendo, sudando sangue e sputando sullo schermo. Ci hanno stuzzicato troppo e adesso ce la devono PAGARE. Loro e le loro famiglie. Magari hanno delle simpatiche faccette sorridenti, ma devono soffrire.

NESSUN AMICO

Nonostante l'idea molto semplice, Snowboard Kids 2 entra nella pelle e non se ne va più via. Ci vorremo giocare sempre più. È così coinvolgente che potrebbe far male alla salute. La modalità multigiocatore tira fuori quella zona oscura, vendicativa e dalle minime dimensioni intellettuali che ognuno di noi ha. Beh, almeno nella nostra redazione. Se abbiamo un Nintendo 64 e degli amici che vogliamo umiliare, compriamo questo gioco. Attenzione però: Snowboard Kids 2 potrebbe rovinare la vita che ci era rimasta dopo Mario Kart.

1 La città della neve!

Non c'è niente come una vacanza sulla neve, dicono, e infatti a Snow Town gli affari vanno a gonfie vele. Anche noi possiamo beneficiare della ricchezza del posto consegnando i giornali e intrattenendo le masse con le nostre acrobazie.

▼ I ragazzi vivono tutti qua. Il materiale genetico limitato spiega molto.

▲ Possiamo farci portare a domicilio anche l'ultimo numero di Games Master.

◀ Nonostante non abbiano alcuna protezione, i ragazzi non vedono l'ora di fare qualche ruzzolone.

▲ Queste brutali armi di distruzione spiaccicano il viso a tutti.

◀ Un freddissimo giorno per una gara non-amichevole in split-screen.

2 Che bel pacchettino!

Raccogliamo le monete e facciamo delle acrobazie per raccogliere i graziosi power-up. Quelli rossi servono per prendere armi mentre quelli blu danno altri oggetti.

▲ È triste stare da soli al comando. Siamo soltanto noi, la nostra tavola e un bel po' di soldi.

▲ Dimentichiamoci lo stupido cane sul power-up e raccogliamo delle munizioni.

▲ La comparsa delle pecore costringe il ragazzo ad andarsene.

il giudizio

aspetto

L'aspetto è molto "delicato", col classico tocco un po' infantile di Nintendo. Innocente come un agnellino.

giocabilità

Semplice e ben fatto. Andiamo in discesa in maniera scorrevole e possiamo curvare a piacimento.

longevità

La modalità per singolo giocatore dura abbastanza, ma quella multi-player dura molto di più.

il meglio

Superare il capofila proprio sulla linea del traguardo, passargli accanto e prenderlo in giro mentre vinciamo.

il peggio

Condurre in testa tutta la gara per poi essere fregati sul traguardo e venire sorpassati.

Questo gioco è sulla stessa linea di GoldenEye e Mario Kart per quel che riguarda l'azione multigiocatore.

86%

Se ci piace questo proviamo Cool Boarders 3 se ci piacciono le gare all'ultimo sangue, oppure Mario Kart e Speed Freaks, di prossima uscita.

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION | EDITORE: VIRGIN | IN USCITA A: ORA | DOVE: EUROPA | PREZZO: L. 99.900 | GIOCATORI: 1-4 | SVILUPPATORE: HUDSON | ALTRE VERSIONI: PC, SATURN, NINTENDO 64

PlayStation

Dopo anni di suppliche costanti, arriva il lancio di Bomberman sulla PlayStation.

BOMBERMAN

E ora... boom, boom, boom!

Sì, d'accordo, c'è già stato Bomberman World: ma non conta. Stiamo parlando del classico, dell'originale. Il pezzo da novanta: Bomberman, il miglior titolo a più giocatori mai pubblicato. Lo è davvero, però?

Senz'altro lo è stato e in alcune versioni, come quelle per Super Nintendo, Saturn e Mega Drive, continuerà a esserlo. Il tempo passa però e con il tempo sono arrivati altri titoli favolosi. Senza entrare nel dettaglio, ma solo per dare l'idea, stiamo parlando di cose come Circuit Breakers, Smash Court Tennis, Everybody's Golf, Micro Machines V3... capita l'antifona?

LEZIONE DI STORIA

Giusto per i giocatori più giovani, ricordiamo che Bomberman è un gioco estremamente semplice. Si tratta di controllare un semplice personaggio che si muove all'interno di un labirinto ancora più semplice: distruggendo i mattoncini che compongono il labirinto potremo impadronirci di bombe sempre più grosse e potenti, bonus di velocità e varie cavalcature che ci conferiranno sempre maggiori possibilità. L'opzione a un giocatore è sempre stata tremenda e non è cambiata nemmeno qui, ma sono le modalità a più giocatori, che ci consentono di tirare dentro fino a tre amici, ad aver sempre fatto furore. Il meglio è stato probabilmente raggiunto dalla versione per Saturn, che dava spazio a ben dieci giocatori.

IMPECCABILE

Per essere una conversione, bisogna dire che questa è praticamente perfetta. Le opzioni sono elementari e comprendono una scelta di modalità a più giocatori e la possibilità di proseguire partite interrotte per mezzo di una password. Ci sono poi otto ambientazioni diversissime, fino a cinque giocatori da scegliere di cui quattro possono essere controllati dal computer e un ingegnoso sistema di 'handicap', che consente di attribuire un numero maggiore di 'vite' ai giocatori più deboli. Reclutando qualche amico potremo essere certi di disporre di uno dei più entusiasmanti giochi di gruppo in circolazione. Purtroppo, però, Hudson ha fatto scuola e l'elenco sopra riportato di titoli a più giocatori rappresenta una seria concorrenza per Bomberman. Divertimento garantito per un po', ma un po' nostalgico.

◀ La varietà dello scenario dei livelli permette una serie infinita di imboscate e fornisce ottimi nascondigli.

1 RISE... PERSONAGGI

Sullo schermo appaiono simultaneamente cinque personaggi: il computer può controllarne fino a quattro. Giocando da soli, questa è una possibilità davvero provvidenziale.

▶ Quale sentiero far saltare e chi far esplodere per primo? Decisioni, sempre decisioni...

2 Una bomba e via!

Il segreto di Bomberman è la sua semplicità. Corriamo dappertutto come dei personaggi Lego impazziti, quindi depositiamo una serie di bombe per intrappolare i nostri avversari e ce la diamo a gambe per evitare di saltare in aria anche noi.

▲ Ah, la nostra ultima vittima. Scivolandogli alle spalle potremo depositare una bomba sul suo cammino, che renderà anche impossibile la fuga.

▲ Posto che, naturalmente, ci nascondiamo dietro l'angolo: altrimenti salteremo per la nostra stessa bomba.

▲ Ecco fatto! Fine del gioco: qualcuno chiami il prete e ordini le corone di fiori... c'è un nuovo estinto in città.

il giudizio

aspetto

Essenziale ma efficace. Bomberman ha vinto dei premi per la sua semplicità: non aspettiamoci quindi immagini spettacolari.

giocabilità

Anche questa è elementare, ma come in tutti i migliori videogiochi arcade questo elemento non fa che renderlo ancora più coinvolgente.

longevità

L'opzione a un solo giocatore è una schifezza, ma se siamo tipi popolari ci durerà molto, molto più a lungo...

il meglio

Attirare in un angolo gli avversari e intrappolarli con una serie di bombe.

il peggio

Rendersi conto che l'opzione a un solo giocatore è più noiosa di un giorno di pioggia.

Grandioso come gioco di gruppo: sconsigliato ai solitari. La storia si ripete, dunque, ma per i nostri soldi speravamo in qualcosa di più.

76%

Se ci piace questo diamo un'occhiata a Circuit Breakers. È possibile trovarlo in offerta speciale ed è uno dei migliori giochi multigiocatore per la PlayStation.

NESSUN RIPOSO PER I MALVAGI.

POWER YOU CAN COUNT ON

www.trust.com

Disponibili, tra l'altro, presso

Visitate il nostro nuovo sito internet

Sissignori: Warzone 2100 è decisamente soddisfacente. Evviva!

WARZONE 2100

1 PROGETTIAMO...

La gioia che si prova progettando nuovi veicoli non ha paragoni. Specie quando i veicoli in questione sono provvisti di torrette armate di mostruose mitragliatrici. Spediamoli in battaglia, appoggiamoci allo schienale della sedia e godiamoci la distruzione...

▲ Per cominciare dovremo scegliere una carrozzeria e un sistema di propulsione.

▲ Scegliamo che tipo di torretta collocare sul tetto e... via!

▲ Prima di attaccare la roccaforte nemica faremo meglio ad assicurarci di disporre di molti veicoli...

La versione di Warzone 2100 per PC si è rivelata un vero colpo gobbo. La domanda è: la strategia in tempo reale può funzionare anche sulla PlayStation?

Non sorprende che Warzone sia ambientato nel futuro, per la precisione tra 101 anni, in un periodo successivo a un avvenimento conosciuto come La Catastrofe. Di che si è trattato? Diciamo solo che ha avuto a che fare con numerose testate nucleari. Lo scopo del gioco è il recupero di tecnologie andate perdute, attraverso la conquista di tre diverse aree del Nord America. Perciò, costruiamo una trivella petrolifera e un generatore di energia, fortifichiamo la nostra base, costruiamo qualche veicolo e via con l'esplorazione! Sotto molti aspetti questa versione è simile a quella per PC, anche nei minimi dettagli: per esempio, i veicoli iniziano a emettere fumo quando vengono danneggiati. Avremo inoltre la possibilità di guidare singoli veicoli.

MISSIONI

Ognuna delle tre aree di gioco è suddivisa in un certo numero di missioni specifiche: raggiungendo gli obiettivi di una missione saremo condotti automaticamente alla successiva. Purtroppo, però, le sequenze destinate a spiegare gli obiettivi delle missioni non chiariscono mai con esattezza quali siano i nostri scopi, limitandosi a ordinarci di conquistare parte del territorio o di distruggere alcuni nemici. Questo può apparire come un gioco difficile per i principianti, specie per chi non abbia confidenza con i giochi di strategia. Il complesso e intricato sistema di comando non aiuta di certo ed è anzi il principale difetto di questo gioco. Una volta superate queste difficoltà iniziali, però, ci accorgeremo di quanto Warzone sia divertente e avvincente. L'obiettivo centrale di Warzone è costituito dal recupero di oggetti andati perduti, che vengono comodamente rappresentati da cerchietti rossi sulla mappa. Una volta recuperati, questi oggetti possono essere studiati e prodotti in serie. A seconda del tipo, potremo utilizzare questi oggetti per costruire nuove strutture, come torrette armate di mitragliatrici, o inserirli in nuovi veicoli.

ALLA SCOPERTA!

Alcuni di questi oggetti si riveleranno determinanti: è il caso delle torrette mobili di riparazione, che ci permetteranno di riparare i veicoli danneggiati sul campo di battaglia. Con il susseguirsi delle missioni, i nemici diverranno sempre più forti per numero e tecnologie.
Se nelle prime fasi di gioco si tratterà semplicemente di affrontarli in condizioni di superiorità numerica, quindi, raggiungeremo presto un punto in cui saranno indispensabili tattiche precise e un'accurata pianificazione.
Il ritmo dell'azione è leggermente più rapido rispetto a quello della versione per PC, sebbene tutto rallenti notevolmente quando lo schermo è troppo affollato. Malgrado i suoi difetti, però, Warzone rimane un gioco di strategia piacevole e coinvolgente.

▲ I veicoli da trasporto ci permetteranno di condurre in trasferta i nostri uomini...
► Ci servono consigli? Ci sono un sacco di schermate piene di informazioni utili.

2 MI PIACE LA MIA MACCHINA...

La versione per PlayStation di Warzone offre la possibilità di guidare veicoli singoli. Lo scopo di questa aggiunta è senz'altro quello di rendere il gioco più "da sala giochi". Purtroppo però non si tratta di un'opzione utile: varrà la pena servircene solo come diversivo. Inoltre, non potremo nemmeno usare il mouse...

▲ Presto! Attenzione al missile! I veicoli singoli non sono in grado di provocare danni particolari.

▲ Questi furgoni possono essere utilizzati per riparare le strutture danneggiate.

▲ Scegliamo un gruppo di veicoli e disattiviamo la visuale da combattimento: i mezzi seguiranno il nostro veicolo. Come dei lemming.

il giudizio

aspetto

I paesaggi sono riprodotti ottimamente e la colonna sonora è notevole. Le istruzioni per le missioni sono un po' confuse, però.

giocabilità

Un gioco di strategia in tempo reale decisamente accessibile. Una volta presa confidenza con i comandi non potremo più staccarcene.

longevità

Si finisce più rapidamente della versione per PC, ma può durare comunque per secoli.

il meglio

Sopraffare le forze nemiche e ridurle a brandelli è un piacere che non passa mai di moda.

il peggio

Quei dannati comandi. Selezionare un veicolo specifico può rivelarsi un'impresa ardua.

Un tentativo coraggioso e tutto sommato riuscito di portare sulla PlayStation i giochi di strategia in tempo reale. Proviamolo: potrebbe piacerci.

83%

Se ci piace questo possiamo dare un'occhiata a una delle tre versioni per PlayStation di Command & Conquer.

'Marvel' significa meraviglia... ma l'unica vera meraviglia di questo gioco è il fatto che Capcom abbia deciso di pubblicarlo per una console che non è adatta allo scopo.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Diciamo le cose come stanno, però: X-Men vs Street Fighter in versione per PlayStation si è rivelato un fiasco. Mentre la versione per Saturn, grazie ai 4 MB di RAM della console, costituiva una conversione pressoché perfetta della versione da sala giochi, il titolo per PlayStation è stato brutalmente alleggerito di tutti i tocchi di classe dell'originale. Si è persa anche l'essenza del gioco di coppie.

Ora, con Marvel Super Heroes vs Street Fighter, Capcom sembra aver in parte posto rimedio ai danni. Il gioco è ancora abbastanza veloce, appena un po' meno della versione da sala giochi; inoltre Capcom è riuscita a inserire alcuni fotogrammi in più nelle animazioni. Purtroppo, però, non c'è ancora un gioco di coppie decente.

NIENTE COPPIE

Come soluzione di compromesso c'è la possibilità di passare alternativamente fra due personaggi, ma solo nel caso che noi e il nostro avversario scegliamo gli stessi due combattenti. La PlayStation non appare in grado, infatti, di caricare contemporaneamente i dati di quattro personaggi diversi. A parte ciò, si tratta semplicemente di scegliere un secondo personaggio per poi tirarlo dentro occasionalmente per effettuare una mossa speciale.

Facendo un passo indietro, la schiera dei personaggi tra i quali scegliere offerta dal gioco è abbastanza impressionante. Ci sono nove personaggi tratti dalla serie Street Fighter, ovvero Dhalsim, Sakura, Ken, Ryu, Chun-Li, Dan, Zangief e Bison, più otto tratti dai fumetti Marvel, cioè l'Uomo Ragno, l'Incredibile Hulk, Capitan America, Cyclops, Shuma-Gorath, Wolverine, Omega Red e Blackheart. Ce n'è per tutti i gusti, quindi: hanno ovviamente scelto i

1 EROI CERCANSI!

Quale che sia la nostra squadra preferita, stiamo tranquilli: ci sono eroi per tutti. D'altronde, però, tutti abbiamo le nostre preferenze. Preferiamo le tute attillate dei supereroi? Le arti magiche di personaggi come Blackheart? Oppure i prodigi delle arti marziali di Ken? Insomma, tutti abbiamo senz'altro un personaggio preferito. Noi che siamo degli originali... ne abbiamo tre.

Ken

▲ Forse uno dei personaggi dei picchiaduro più famosi di ogni tempo. A lui sono dovuti il Dragon Punch, le palle di fuoco e... l'oltraggio ai parrucchieri rappresentato dalla sua chioma.

L'uomo ragno

▲ Un giovane viene morso da un ragno radioattivo e... il resto della storia lo conosciamo. Agile, perfetto per gli attacchi a lunga distanza grazie alle sue ragnatele e rapido anche nel corpo a corpo: l'Uomo Ragno è una vera leggenda dei fumetti.

Hulk

▲ Non lo abbiamo mai apprezzato in modo particolare, fino a quando non abbiamo visto le repliche del telefilm, che è talmente orrendo da risultare un vero capolavoro. È grosso, lento ed è stupido ma, accidenti, che pugno...

2 NUOVO E MIGLIORE!

Le novità di Marvel Super Heroes vs Street Fighter riescono a farlo uscire dalla fossa dei disperati, anche se di certo non lo piazzano nel giardino dei giochi eccellenti.

Modalità cross over

È destinata a rimpiazzare la modalità Tag del gioco originale, con tante scuse da parte di Capcom. Certo, potremo passare da un personaggio all'altro in qualsiasi punto del gioco, ma solo se noi e il nostro avversario avremo scelto la stessa coppia di personaggi.

Modalità hero

Scegliamo la squadra Marvel o quella Street Fighter e combattiamo fino a che non rimarrà in piedi nessuno. Insomma, come una normale modalità Team Battle di qualsiasi picchiaduro.

Art gallery

Questa inutile raccolta di immagini potrà interessare i soli fanatici di Street Fighter. A tutti gli altri non farà né caldo né freddo.

MSH VS SF

La lettuga è assolutament e imbattibile, mmm!

△ Chun Li dà ancora una volta del filo da torcere ai ragazzi.

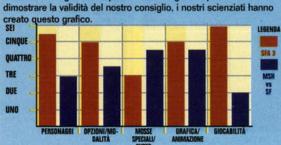
△ Hulk dà una bella spolverata all'Uomo Ragno. Ahi, deve fare male!

personaggi più popolari. Sempre a proposito dei lati positivi del gioco, ricordiamo che sono state inserite alcune novità, anche se nessuna particolarmente rilevante.

MODALITA' HERO

La novità è rappresentata dalla modalità Hero, identica a una normale modalità Team Battle. In questa modalità prenderemo il controllo di una delle due squadre, Marvel o Street Fighter: poi si tratterà semplicemente di pestare duro finché una delle due squadre rimarrà senza un solo combattente.

PRACTICE

Capcom si è finalmente resa conto dell'importanza di una modalità di esercizio; elemento che, considerata la profondità e la varietà delle mosse presenti nei giochi Street Fighter, arriva decisamente in ritardo. L'ultima novità, praticamente solo estetica, è rappresentata da una 'galleria d'arte' che rivela progressivamente nel corso del gioco una serie di immagini: in ultima analisi, non è altro che una dose massiccia di chicche visive priva di senso. Questo è, nel complesso, ciò che otterremo acquistando il gioco. Con l'uscita di Street Fighter Alpha 3 prevista da un momento all'altro, sarebbe ridicolo consigliare un gioco come questo, che ha l'aria di essere stato realizzato in fretta e furia e lasciato a metà. Meglio usare il nostro istinto da ragno: rimaniamo tranquilli in attesa dell'uscita del nuovo gioco.

3 MISCELA SPECIALE

Le mosse speciali costituiscono uno dei punti di forza del gioco. Sono facili da effettuare e risultano devastanti se ben coordinate. Un avversario sveglio potrà riuscire a prevedere una mossa speciale prima che la effettuiamo, ma se saremo più furbi di lui riusciremo a sfoderarne un'altra subito dopo, confondendolo completamente.

▲ Crash Bandicoot? Cash and carry? No: Gamma Crush...

△ L'odore delle ascelle di Wolverine è troppo per Akuma...

VEDIAMO COME SE LA CAVANO...

Abbiamo consigliato di aspettare Street Fighter Alpha 3. Per dimostrare la validità del nostro consiglio, i nostri scienziati hanno creato questo grafico.

Ci sono alcune novità, ma nessuna ci fa accelerare il polso

il giudizio

aspetto

Variopinto e chiassoso... l'ideale per un gioco di questo tipo.

giocabilità

Abbiamo visto giochi Street Fighter migliori di questo: per esempio, l'allettante Street Fighter Alpha 3.

longevità

La noia potrebbe uccidere questo gioco prima ancora di arrivare a metà.

il meglio

Tutti amano Wolverine e quasi tutti amano l'Uomo Ragno. I due, quindi, possono creare un combattimento d'eccezione.

il peggio

Se acquisteremo il gioco ci dovremo sorbire un sacco di queste schermate. Che pizza...

NOW LOADING...

Poteva essere di gran lunga migliore. Non dispone di una modalità in doppio vera e propria e la sua giocabilità è limitata: meglio rimanere fedeli alla serie Alpha.

Se ci piace questo suggeriamo una lobotomia o più realisticamente uno qualsiasi dei giochi Street Fighter Alpha.

Per ogni gioco di ruolo che raggiunge l'Europa, ce ne sono 20 che non lasciano i confini giapponesi. Questo gioco merita l'onore di raggiungerci?

LEGEND OF KARTIA

1 Paroliamo

Il gioco si sviluppa in un unico CD, quindi non ci sorprende il fatto che la presentazione non sia allo stesso livello di quella di Final Fantasy 7. I dialoghi dei personaggi sono presentati esclusivamente sotto forma di testo e ce n'è davvero in abbondanza. Non possiamo neanche accelerarli.

▲ Mettiamoci gli occhiali da lettura e rimaniamo incastrati nel pesante testo della storia.

▲ Abbiamo qualche dialogo divertente quando Misty inizia a dare ordini ai suoi omini.

Se non abbiamo mai giocato a un gioco di ruolo di strategia prima di Legend of Kartia, questo titolo è un buon punto di partenza per imparare a conoscere il genere, quasi esclusivamente giapponese.

Dimentichiamoci i titoli tipo Final Fantasy 7. Sono roba da bambini se paragonati alla combinazione tra gioco di guerra e gioco di ruolo che troviamo nel mondo tattico altamente specializzato di Altus.

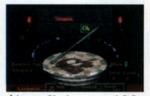
GIOCABILITÀ

I giochi di ruolo di strategia danno molto più peso a battaglie epiche tra enormi armate che a semplici enigmi da risolvere. Legend of Kartia sembra una versione più lenta e a turni di Command & Conquer, con alcune sequenze d'intermezzo che spiegano la storia. Possiamo vestire i panni della figlia di un sacerdote o di un cavaliere errante e le loro storie si intrecciano nel corso del gioco. Dopo una lunga e un po' noiosa esposizione della storia, affrontiamo la prima battaglia. Controlliamo un gruppo di quattro personaggi: ognuno può sferrare attacchi magici o evocare dei fantasmi che combattono al posto suo. Dobbiamo muoverli uno alla volta, posizionandoli nella maniera migliore all'interno dello scenario 3D, pronti a lanciare un attacco.

TATTICA

Invece di attaccare semplicemente il nemico, possiamo sviluppare nuove armi o incantesimi da usare in seguito. Bisogna attaccare con armi sempre più potenti, perciò non possiamo evocare un enorme taglia-teste per spazzare via il nemico in una volta sola.

▲ L'Artista Precedentemente Noto Col Nome di Prince ci mostra il suo nuovo vestito viola.

Il segreto sta proprio nel sapere quando attaccare, quando ritirarsi o quando sviluppare una nuova arma, dato che i nemici che incontriamo più in là nel gioco non vengono neanche scalfiti dalle armi che abbiamo all'inizio. Fortunatamente c'è la modalità tutorial, essenziale per comprendere a fondo i vari aspetti del gioco. La storia non è coinvolgente come quella di Final Fantasy 7, ma la tattica sicuramente sì.

▲ Le canne di bamboo non sono solo il cibo preferito dei panda ma possono anche servire in battaglia.

il giudizio

aspetto

La musica è debitamente epica e i personaggi sono stati magistralmente disegnati da uno degli autori di Final Fantasy.

giocabilità

È più facile da giocare rispetto ad altri giochi di ruolo di Altus, anche se i giocatori più esperti potrebbero trovarlo troppo semplice.

longevità

Ci sono due storie diverse da finire se vogliamo scoprire ogni aspetto del gioco.

il meglio

Il sistema di combattimento, con lo scenario 3D e un numero enorme di unità. È eccellente.

il peggio

La noiosa attesa quando i personaggi iniziano i loro lunghissimi monologhi.

I giochi di ruolo di strategia hanno sempre avuto un fascino limitato, ma Legend of Kartia è un tentativo di far conoscere ai nuovi utenti lo stile di Atlus.

78%

Se ci piace questo proviamo Ogre Battle, se abbiamo a portata di mano un dizionario di giapponese. Se non ci sembra il caso, proviamo Final Fantasy 7.

▶ La scelta dipende da noi e non ci può aiutare nessuno.

▼ Un fantasma piuttosto "brillante" fa la sua comparsa nella storia.

▲ Attrezziamoci con un elenco completo di armi e magie.

▲ Tutti e due hanno uno sguardo malvagio, ma hanno anche il dono della parlantina facile.

2 La minaccia fantasma!

Dato che non dobbiamo sporcarci le mani in battaglia, possiamo evocare delle specie di piccoli goblin, chiamati fantasmi, che fanno il lavoro sporco per noi. Non sono soltanto carne da macello, dato che servono a indebolire le difese nemiche e le truppe avversarie prima di sferrare l'attacco finale.

▲ Il nostro gruppo di mini-eroi sta per affrontare una situazione calda. Diamogli una spintarella!

▲ Sì, noi e il nostro esercito. Bisogna buttarsi anche quando si sembra in svantaggio.

L'Ambiente
è una cosa seria.
Non lo senti?

Qualcosa nel tuo Ambiente sta cambiando. E' un fatto epocale, che coinvolge ogni giorno un numero maggiore di persone. E' l'Environmental Audio.

Chiudi per un attimo gli occhi e ascolta. Puoi distinguere i diversi suoni, la loro origine, li senti passare accanto e svanire. Abbandonati all'incredibile sensazione di trovarti in un nuovo "Ambiente" di emozionanti esperienze sonore. Stai sognando? No, questa è la realtà con l'Environmental Audio.

Environmental Audio™

Sviluppata da Creative Labs, Environmental Audio è la più avanzata tecnologia audio per PC attualmente disponibile. La trovi in ogni scheda Sound Blaster Live! e la puoi ascoltare con gli altoparlanti FourPointSurround.
L'Environmental Audio riproduce i suoni adattandoli all'ambiente, rendendo i giochi più realistici che mai, l'ambiente di gioco sarà il tuo ambiente. E tutto questo puoi farlo anche con la musica!

Sono sempre più i titoli compatibili con l'Environmental Audio, è giunta l'ora di pensare seriamente all'Ambiente.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito web

WWW.SOUNDBLASTER.COM

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 | EDITORE: ACCLAIM | IN USCITA A: ORA | DOVE: EUROPA | PREZZO: L. 95.000 | GIOCATORI: 1-4 | SVILUPPATORE: IGUANA | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION

Chiunque può giocare a baseball: basta avere una mazza, una palla e un paio di gambe. Sarà, ma preferiamo la versione di Acclaim...

ALL STAR BASEBALL 2000

Dire che il baseball è un gioco in cui si colpisce una palla con un bastone equivarrebbe a dire che un elefante è un rinoceronte senza corno e con le orecchie più grosse. Vediamo dunque di affrontare l'argomento in un altro modo.

All Star Baseball 2000, come tutti i giochi sportivi, segue lo stesso cliché per cui ogni anno esce una nuova versione dei vari FIFA, ISS e NBA. Si tratta quindi, guarda guarda, del successore di All Star Baseball '99 uscito l'anno scorso: ovvio dunque il rischio che non si tratti che di una versione rimaneggiata dello stesso gioco, una cinica operazione commerciale finalizzata a farci spendere i nostri sudati quattrini giusto

LA GRAFICA

per completare la nostra raccolta. Cominciamo dall'inizio, però: All Star Baseball 2000 è assolutamente, meravigliosamente e grandiosamente splendido. Guardandolo ringrazieremo di avere il dono della vista. Grazie all'utilizzo dell'Expansion Pak, All Stars Baseball 2000 trabocca di immagini ad alta risoluzione da far venire il batticuore. Quando si osservano gli ometti muoversi sul campo nelle loro tenute a strisce, brandendo le loro mazze e lanciando le palle, è proprio come se sul nostro Nintendo 64 stesse avendo luogo un vero incontro di baseball. Il realismo del gioco è veramente incredibile. Grazie ai comandi, intuitivi e ottimamente realizzati, potremo inoltre giocare partite di baseball realistiche e gratificanti, sebbene come nei precedenti giochi All Stars Baseball si possa riscontrare una certa imprecisione nella risposta della mazza. Un difetto che, fino a quando ci faremo l'abitudine, risulterà tremendamente fastidioso. Si tratta di un inconveniente simile a quello che affligge i vari FIFA, in cui il passaggio risulta ritardato rispetto alla pressione del pulsante. Per il resto, le opzioni a più giocatori sono numerose e

comprendono anche una modalità cooperativa a due: c'è quanto basta per soddisfare per un bel pezzo noi e i nostri amici appassionati di sport americani.

DIVERTIMENTO

Nonostante il ritmo necessariamente lento del baseball, questo gioco affronta la cosa dal lato giusto, pur non riuscendo a costituire un vero superamento della versione precedente. Certo, c'è qualche miglioramento qua e là, i menu e le opzioni sono più facili da usare e più gradevoli alla vista; ma il fatto è che per gli appassionati di baseball questa è tutta roba in gran parte già vista. Il che rende difficile consigliare il suo acquisto.

1 REPLAY!

All Stars Baseball 2000 comprende una modalità replay che ci consentirà di rivedere qualsiasi momento di gloria. Le favolose immagini ad alta risoluzione sono uno strumento ideale per lo scopo, sebbene i replay siano un po' brevi e le inquadrature siano troppo vicine all'azione.

▲ Mentre il lanciatore si gingilla su una gamba sola, potremo zoomare avvicinando o allontanando l'inquadratura.

▲ Potremo inoltre far ruotare i replay in modo da visualizzare l'azione da tutte le angolazioni.

▲ Eccoci qui, nel bel mezzo dell'azione. Che fa, sta ballando?

▲ Forse non è lo sport più entusiasmante del mondo per i non americani, ma è comunque divertente.

◀ Certo che è strano: è il loro sport nazionale e lo giocano in pigiama?

2 Frankenstein!

All Stars Baseball 2000 ci permette di dare vita a una squadra composta di individui creati con le nostre mani, imitando il folle scienziato. Sebbene sia impossibile creare dei mostri veri e propri e si abbia l'obbligo di indossare il pigiama a strisce, potremo comunque manipolare a nostro piacimento elementi come la taglia, gli occhiali da sole e i baffoni dei nostri giocatori. Divertente.

▲ Cominciamo con una faccia normale e ingrassiamola un po'.

▲ Oltre ai dettagli estetici potremo manipolare anche i dati statistici e le abilità dei giocatori.

▲ Ed ecco il nostro giocatore di baseball nuovo di zecca. Gli manca solo un frasario tipo "Taci, imbecille!", "Povero quello che tocca i miei quattrini!", "Io non salgo su nessun aereo!".

▲ Certo che l'aspetto del gioco è splendido. Più splendido di una cosa splendidamente splendida. Probabilmente.

il giudizio

aspetto

La grafica più fluida, ricca e scorrevole del mondo. Splendida e piena di dettagli. Ah, questo Expansion Pak...

giocabilità

Beh... è baseball. A parte il ritardo fra la pressione del pulsante e l'azione, comunque, funziona alla grande.

longevità

Per gli appassionati di questo sport, la longevità è praticamente senza limiti. Un sacco di opzioni a più giocatori, inoltre.

il meglio

Un fuori campo! Scaraventare la palla a chilometri di distanza e restare a guardare. Favoloso!

il peggio

Quel fastidioso intervallo fra la pressione del pulsante e l'azione sullo schermo.

Una riproduzione virtuale del baseball splendida e spettacolare, ricchissima di opzioni e di divertimento a più giocatori.

Se ci piace questo troveremo altre leccornie ad alta definizione dedicate agli sport americani in NFL Quarterback Club. Oppure in ISS '98.

GIOCA PER L'ETERNITA'

40 livelli di mistica violenza!!

REQUIEM
AVENGING ANGEL™

"L'atmosfera che si respirerà giocando a Requiem sarà di quelle da farvi venire i brividi lungo tutta la colonna vertebrale"
TGM Aprile '99

Vuoi questa grafica? Basta un Pentium™ 166.

Ubi Soft - viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

FORMATO: PC • PREZZO: L. 104.000 • IN USCITA A: ORA

RECOIL

Oddio, le macchine si sono ribellate! Unica speranza è la resistenza e il suo Battle Force Tank ed è qui che entriamo in scena noi.
Stiamo parlando di uno sparatutto tridimensionale basato su missioni, decisamente non male. Non che ci sia molto da fare, tranne guidare di qua e di là, fare a pezzi tutto e raccogliere bonus. Giocandoci da soli non potremo certo contare su una longevità strepitosa, mentre l'opzione deathmatch a più giocatori ci terrà occupati un po' più a lungo. Il gioco è decisamente lineare e non richiede particolari doti strategiche: per un po' di divertimento da sala giochi a base di pallottole, però, Recoil rappresenta una buona scelta.

▲ Raggi elettrici blu balenano attraverso il panorama alla ricerca dei nostri avversari.

giudizio

Non è il tipo di gioco che si riprende in mano una volta completato, ma può andare per un po' di divertimento stile grilletto facile.

77%

FORMATO: GAME BOY • PREZZO: L.59.900 • IN USCITA A: ORA

OBELIX

L'Italia ha sempre dato delle belle batoste all'Inghilterra nel calcio, ma a fare a botte sono sempre stati più bravi loro.
Li abbiamo invasi, è vero, ai tempi degli antichi romani, ma Asterix e il panciuto Obelix ci hanno dato una bella ripassata. Ora potremo prendere parte anche noi alla rissa dalla parte dei vincitori, guidando uno dei due gallici eroi da un livello all'altro e facendo vedere i sorci verdi ai Romani. I livelli, estremamente lineari e non molto vari, sono interrotti da livelli bonus e da sotto-giochi, il che fa di questo titolo uno dei più divertenti tra quelli ispirati ai disegni animati e convertiti per il Game Boy Color. Fortemente consigliato ai più piccoli e ai più grandi in vena di risate.

▲ Un romanaccio salta fuori e molla un peto in faccia ad Asterix. Decisamente se ne dovrà pentire...

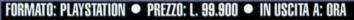
▲ E questo cosa sarebbe? In ogni caso peta anche al giovane gallo. Che disgrazia!

giudizio

Niente trucchi e niente fronzoli: solo puro e semplice divertimento in stile platform. Le risate sono garantite.

79%

FORMATO: PLAYSTATION • PREZZO: L. 99.900 • IN USCITA A: ORA

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Need for speed, ovvero voglia di velocità e il quarto episodio della serie omonima fa esattamente quello che dice.
Oltre alle normali modalità Single Race, Tournament e Head-to-Head, Road Challenge offre anche alcune novità come l'opzione 'Hot Pursuit'. Qui potremo giocare nei panni di un poliziotto e sbattere la gente fuori strada, oppure, in alternativa, fare del nostro meglio per non farci beccare dagli sbirri.
Alcuni effetti speciali sono davvero notevoli, soprattutto gli effetti di luce e ombra. C'è anche una grandiosa opzione replay che ci consente di modificare la velocità del filmato, effettuare il fermo immagine e utilizzare ben nove diversi tipi di inquadratura. Purtroppo le macchine sono orrendamente poco maneggevoli, roba da far saltare i nervi anche ai virtuosi delle corse. Peccato.

▲ L'opzione a due giocatori a schermo condiviso migliora la qualità del gioco, ma non molto.

giudizio

Bello da vedere e caratterizzato dalla novità di corse su strade 'vere' invece che su circuiti. La maneggevolezza, però, è deludente.

75%

FORMATO: GAME BOY • PREZZO: 59.900 • IN USCITA A: ORA

FROGGER

Frogger ha sempre nascosto un mistero. Che i giganteschi autobus rappresentino un pericolo, d'accordo: ma perché sono pericolosi anche i fiumi? Cioè, le rane sanno nuotare, no?
Sottigliezze a parte, Frogger è il tipo di gioco perfetto per una conversione per Game Boy. Si tratta di schivare il traffico saltando al di là dei tronchi di legno fino alle cinque piattaforme poste dall'altra parte. Cosa potrebbe esserci di più facile? Beh, sembra semplice, ma presto diventa tremendamente arduo. Lo stile di gioco comunque non presenta variazioni e non riesce certo a nascondere il fatto che Frogger è un gioco vecchio di ben 18 anni. Per passare il tempo durante un paio di viaggi in macchina va benissimo, ma manca di attrattive a lungo termine.

▲ Con il verde i rospi possono attraversare? Dov'è un vigile urbano, quando serve?

▲ Se Frogger salta, le macchine schizzano via. Se Frogger non salta si troverà a decorare l'asfalto.

giudizio

Una buona conversione di un gioco classico, che comincia però a mostrare i suoi anni. Entusiasmante all'inizio, ma alla lunga abbastanza ripetitivo.

62%

E' IN EDICOLA

IN REGALO
UNA GUIDA
DI 48 PAGINE
PER VINCERE
NEI TUOI GIOCHI
PREFERITI!

L. 8.000 FAVOLOSO: GRATIS INSERTO 1001 SEGRETI

LUGLIO 1999

PlayStation Power

IMPERDIBILE!
SPEED FREAKS
Ultime indiscrezioni: opzione per quattro giocatori e personaggi unici

ANTEPRIMA MONDIALE!
Il gioco del 1999!
DINO CRISIS
Schermate inedite e intervista esclusiva!
E' il gioco più spaventoso della storia!!!

PROVATI!
Gex: Deep Cover Gecko
Puma Street Soccer
Sports Car GT
Diver's Dream
Triple Play 2000
Actua Ice Hockey 2
Big Air
Pro 18 Golf
Need For Speed: Road Challenge
KKND
Yo Yo's Puzzle Park
Bloody Roar 2

SMASH 2!
IL TENNIS PIU' FUORI DI TESTA!!!

TIME NOTIZIE SULLA PLAYSTATION 2
discrezioni e altro ancora sull'incredibile seconda console Sony

RIVISTA+ GUIDA A SOLE L. 8.000

IL MIO CASTELLO EDITORE

Quanta bella posta questo mese! Andiamo a vedere cosa hanno scritto i nostri lettori...

DOMINIO DEL SOL LEVANTE

Caro Games Master

Scrivo per porre una sola semplice domanda. Perché tutti i più importanti produttori di console sono giapponesi? Nintendo, Sega, Sony hanno tutti base in Giappone. È un peccato, perché significa che i giocatori europei si perdono regolarmente un sacco di giochi. Perché?

Marco Pino, Novara

La ragione è da ricercare nella storia, nell'economia e nella cultura. Innanzitutto dopo il crollo di Atari dei primi anni ottanta il mondo occidentale ha guardato di traverso i videogiochi per un bel po'. Le console hanno smesso di vendere e tutti i principali produttori di intrattenimento elettronico si sono buttati sul computer. Costosi, sì, ma più facili da vendere. Soprattutto negli Stati Uniti, poi, bastava dire la parola "console" e la gente scappava inorridita. Erano usciti quintali di giochi molto brutti che cavalcavano l'onda dei grandi successi dell'epoca: la gente ne era rimasta nauseata e i produttori molto scottati dal crollo delle vendite. In Giappone però era diverso. La gente aveva bisogno, come del resto tuttora, di distrazioni, distrazioni da potersi godere soprattutto in casa propria. L'economia giapponese, da sempre forte nel campo elettronico, ha fatto il resto. È comunque importante dire che i titoli che non arrivano in Europa sono spesso poco interessanti per il pubblico italiano e ancora più spesso non sono decisamente all'altezza dei nostri gusti. Poco male quindi...

IL PACIFISTA

Caro GamesMaster

Sono rimasto sbalordito di fronte all'articolo sulla PlayStation 2 che ho trovato su Games Master. Le caratteristiche tecniche e le foto mi hanno lasciato a bocca aperta! C'è un solo problema: avevo deciso di comprare un Dreamcast, ma adesso non sono più tanto sicuro. Nel dubbio ho fatto una bella chiacchierata con un po' di appassionati di videogiochi. È stato come vedere due tribù in guerra tra loro! Quasi tutti parlavano male del Dreamcast, anche se probabilmente il 95% dei giocatori non l'ha nemmeno mai provato! Quanto alla PlayStation 2, il fatto che sia più potente non significa necessariamente che sia migliore. Il mio consiglio sarebbe di lasciar perdere queste due console per il momento, continuando a divertirci con i nostri Nintendo 64, PlayStation e Saturn esattamente come prima. Io sto aspettando Silent Hill, Perfect Dark, Ridge Racer Type 4 e ovviamente Final Fantasy 8, tutti giochi che stanno per uscire.

Eugenio Proietti, Bari

Caro Eugenio, niente di più vero! O meglio, le voci negative sul Dreamcast sono tutte infondate: è una bellissima console e si prepara a uscire con una serie di giochi assolutamente eccezionale. Verissimo invece che per ora è meglio godersi i videogiochi che abbiamo. La PlayStation è ancora lontana dall'essere definita "superata", anzi diremmo che per rapporto/qualità prezzo potrà dare del filo da torcere anche al Dreamcast al momento della sua uscita. Il Nintendo 64 è ancora un'ottima console e vanta una serie di titoli fenomenale. Ne

la lettera del mese

Basta pregiudizi!

Caro Games Master

Mi sono proprio stufato di tutto questo parlare male sui giornali e sulla TV di Internet. Sembra che chi naviga su Internet sia un disadattato, un pervertito e chi più ne ha più ne metta. Non passa giorno senza che senta alla radio di un qualche test condotto su persone costrette a navigare su Internet per dei giorni chiuse in una camera per dimostrare che Internet è alienante. Basta! Bastaaa! Noi vogliamo navigare in pace senza essere etichettati come dei subumani. Vogliamo essere liberi di usufruire della cosa più bella di questo secolo dopo la TV! Games Master, fai qualcosa!

Un gruppo di lettori di Trento

Ragazzi, cosa dire di più se non: "Ecco il vostro spazio!".

Quale gioco è più bello?

Caro Games Master

Ormai siamo arrivati quasi alle mani! Intendo dire che io e i miei amici ci stiamo scannando perché non riusciamo a metterci d'accordo su quale sia il miglior gioco di calcio di sempre. Io dico il grandissimo Libero Grande: non ho visto niente di così rivoluzionario! Altri dicono ISS Pro '98, altri ancora FIFA e altri infine Actua Soccer. Alla fine ci siamo detti: "Se non lo sa Games Master chi lo può sapere?". Allora, Games Master, qual è il miglior gioco di calcio di sempre?

Un gruppo di amici di Salerno

Beh, ci spiace molto deluderti ma qui c'è un solo campione indiscusso di calcio ed è il grandissimo ISS Pro '98. Riconosciamo che ha parecchi limiti, ma la sua incredibile giocabilità lo rende sicuramente il miglior gioco di calcio di sempre! Se dovessimo assegnare un secondo premio lo assegneremmo probabilmente alla serie FIFA. Il terzo posto andrebbe probabilmente ad alcuni classici del passato ormai dimenticati come Sensible Soccer. Non te la prendere, niente di personale!

escono continuamente e ormai la qualità si è alzata molto. Per quel che riguarda il Saturn potremmo dire che è senza dubbio quello più economico: la prossima uscita del Dreamcast ha infatti fatto calare i prezzi dei videogiochi usati e della console stessa.

LOTTE TRIBALI

Caro GamesMaster

Questo noioso dibattito su quale sia la console migliore mi ha veramente stufato. Ma perché la gente butta via il tempo a scrivere fesserie del genere? Il punto è se i giochi sono buoni o no. Ho la fortuna di avere un PC, una PlayStation e un Nintendo 64 e tutti e tre mi garantiscono un sacco di divertimento con i miei giochi. Secondo me, dietro queste lettere c'è una specie di invidia incrociata tra i possessori delle diverse console. Chi ha un Nintendo 64 brucia dalla voglia di provare Gran Turismo e Metal Gear Solid, mentre quelli che hanno una PlayStation parlano male del Nintendo 64 solo perché non possono giocare con Zelda o Super Mario 64. Un giocatore dovrebbe pensare ai giochi, non alle console. C'è gente, invece, che sta perdendo di vista le cose veramente importanti: battere l'intelligenza artificiale, il nostro record precedente o i nostri amici. Se proprio volete discutere su quale sia la console migliore, beh, oggi è il Dreamcast a dominare la scena. Domani, però, sarà la PlayStation 2; e poi Nintendo o Sega o Videologic riusciranno a fare ancora meglio. Capite dove voglio arrivare?

Simone Bianchi, e-mail

Caro Simone, forse la tua analisi non è del tutto corretta. Se è vero che c'è una certa invidia fra i possessori di console, spesso il loro rapporto coi videogiochi è più simile a quello di un tifoso di calcio. Si tifa la propria squadra e quindi la si difende a ogni costo. Le altre squadre stanno generalmente antipatiche... Concordiamo invece perfettamente con te sul fatto che invece di discutere su quale sia la console migliore si potrebbero fare delle gran partite. Anzi, si potrebbe giocare ai vari giochi nelle versioni più riuscite. Un giorno si va da un amico che ha il Nintendo 64 a giocare in quattro a ISS Pro, un altro si va dall'amico col Saturn a giocare ad Athlete Kings e infine si bivacca da un altro a giocare con la PlayStation a Gran Turismo.

I PC DA UNA PARTE...

Caro Games Master

Ho seguito molto da vicino gli sviluppi delle nuove tecnologie e mi sono reso conto che i produttori di console stanno dotando le loro macchine di caratteristiche che le rendono molto simili a dei computer. Parlo del modem del Dreamcast, della possibilità di leggere i DVD della PlayStation e altro ancora. Sono francamente preoccupato all'idea che presto Sony e Sega potrebbero produrre computer veri e propri dimenticandosi che le console sono fantastiche proprio perché sono semplici così come sono.

Marco Benedetti, Imola

Caro Marco, in parte hai ragione e in parte non hai motivo di preccuparti. Innanzitutto è vero: i produttori di console stanno realizzando sempre più accessori e sempre più "optional di serie" per le loro console. Parliamo di tastiera, mouse, modem e via dicendo. Tutto questo però perché si possa aumentare il valore delle console, non certo per renderle più complesse. Navigare su Internet con una console sarà molto più facile che con un computer e giocare ai giochi strategici con un mouse su PlayStation è davvero tutta un'altra cosa...

metal gear per PC?

Caro Games Master

È vero che Metal Gear Solid uscirà anche per PC?

Luca Pettenati, Agrigento

Konami dice di no e soprattutto Konami non è impegnata nella produzione di giochi per computer. Comunque non si può mai sapere...

compatibilità

Caro Games Master

La PlayStation 2 sarà compatibile con i giochi della PlayStation?

Raffaele Burri, E-Mail

Non solo sarà compatibile ma ridurrà notevolmente i tempi di caricamento dei giochi. Non aspettiamoci però di vederne migliorare la grafica...

non ci credo!

Caro Games Master

Ho recentemente visto sulla vostra rivista delle foto, chiaramente precalcolate, che dovrebbe invece rappresentare momenti di gioco in tempo reale. Ditemi che è uno scherzo...

Luigi Cozzi, E-Mail

Caro Luigi, sembra sia tutto vero. Anche noi stentiamo a crederci ma apparentemente la PlayStation 2 farà miracoli...

fattore x

Caro Games Master

Cosa sta a significare la "X" nella sigla PSX della PlayStation?

Giulio Rotti, Roma

PSX era il nome in codice della PlayStation nelle fasi di sviluppo. È quindi diventato di uso comune al posto del più semplice e meno d'effetto PS. Perché proprio PSX è invece un'altra storia...

SCRIVETE! SCRIVETE!

Indirizzate le vostre lettere per la G-Mail a:
Games Master c/o KiD, C.so Lodi 59, 20139, Milano
Potete sempre usare il nostro indirizzo di posta elettronica
gamesmaster@kiditaly.com

LE NOVITA' DELL'ESTATE

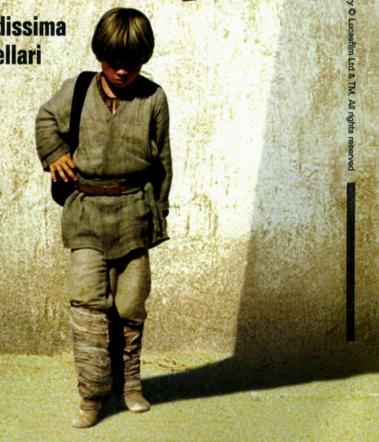
Tutti i pettegolezzi e le novità di una caldissima estate a base di videogiochi e Guerre Stellari

UNO SGUARDO AL FUTURO

VEDIAMO COME DREAMCAST E PLAYSTATION 2 SI APPRESTANO A DARSI BATTAGLIA

CONDITO DALLE PROVE DEI PIU' GRANDI GIOCHI DEL MOMENTO:

Wild Metal Country, Grand Theft Auto: London 1969, Soul Reaver, Star Wars Pod Racer, Ape Escape, Bomberman Fantasy Race, Syphon Filter e molti altri...

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI LUGLIO

Differenza Spettacolare

Millennium G400, *la nuova Serie di schede video ad alte prestazioni per il gioco 3D*

Super Veloce

- Esplosive prestazioni 2D, 3D e DVD
- L'unico chip DualBus a 256-bit
- AGP fuoriclasse e 16 o 32 MB di veloce memoria
- Giochi 3D, come Forsaken™ fino a 2048 x 1536 ad oltre 60 fps

Super Realistica

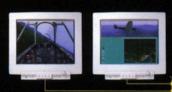
- Cinerealismo 3D con il "vero" Environment-Mapped Bump Mapping
- Vibrant Color Quality[2]: rendering a 32 bit, texturing a 32 bit, Z-buffer a 32 bit
- UltraSharp DAC 300 o 360 MHz per una visione incomparabilmente nitida e stabile

Super Versatile

- L'esclusivo DualHead Display supporta 2 schermi con 1 scheda AGP, permettendo 8 diverse combinazioni di monitor - RGB, o Flat Panel - e televisore
- L'unica scheda a gestire risoluzioni e frequenze in modalità indipendente su 2 schermi, per fantastiche esperienze in doppio video, ad alta qualità, anche su TV

Matrox Millennium G400. Una sola scheda video. Possibilità infinite.

Prima davanti a tutti

3D Environment-Mapped Bump Mapping

Una sola scheda AGP supporta due schermi

Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l.- Via Boncompagni, 3/b 20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it

Il Gioco ufficiale

è un divertimento totale!

Libertà totale di movimento, un nuovo motore 3D, una grafica a dir poco stupefacente... non per niente questo è il gioco ufficiale del Roland Garros! In questa grande simulazione troverai oltre 50 giocatori, ognuno con le proprie caratteristiche fisico-tecniche, ed un campo ricostruito nei minimi particolari... Inizia a giocare e proverai anche tu le emozioni delle grandi sfide: sentirai l'odore della terra battuta e scriverai il tuo nome in uno dei tornei più importanti e suggestivi del Grande Slam.
E in più, in Roland Garros '99 ci sono anche un'enciclopedia del tennis e un documentario.

www.leaderspa.it

PC CD-ROM

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: P200 MMX/PII 233, 3Dfx, 16 Mb RAM,
Win 95/98 con DirectX 6.